ROGUE TRADER
FALLEN SUNS
ЧАСТЬ 3 ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКОЙ
ТРИЛОГИИ «БУРЯ ВАРПА»
CUBICLE 7 SEVEN
WARHAMMER 40,000 ROLEPLAY

Rogue Trader

Fallen Suns

РОЛЕВАЯ ИГРА В МРАЧНОЙ ТЬМЕ
41-ГО ТЫСЯЧЕЛЕТИЯ

CREDITS

LEAD DEVELOPER
Ross Watson

WRITTEN AND DEVELOPED BY
John Dunn and Jason Marker
with additional work by Sam Stewart

EDITING
Graham Davey

PROOFREADING
Matt Eustace

GRAPHIC DESIGN
Peter Wocken

COVER ART
Matt Bradbury

INTERIOR ART
Alberto Bontempi, Matt Bradbury, Sam Burley, Adam Burn, Mauro dal Bo, Anna Christenson, Wayne England, Dave Gallagher, Zach Graves, David Griffith, Ilich Henriquez, Imaginary Friends Studios, Nikolaus Ingeneri, Jason Juta, Clint Langley, Pat Loboyko, Marco Morte, and Adrian Smith

MANAGING ART DIRECTOR
Andrew Navaro

PRODUCTION MANAGER
Eric Knight

LICENSING AND DEVELOPMENT COORDINATOR
Deb Beck

EXECUTIVE GAME DESIGNER
Corey Konieczka

EXECUTIVE PRODUCER
Michael Hurley

PUBLISHER
Christian T. Petersen

GAMES WORKSHOP

LICENSING MANAGER
Owen Rees

HEAD OF LICENSING
Jon Gillard

HEAD OF LICENSING, LEGAL AND STRATEGIC PROJECTS
Andy Jones

HEAD OF INTELLECTUAL PROPERTY
Alan Merrett

SPECIAL THANKS
Playtest Coordinator Ron Devalk, "The Librarians" Pim Mauve with Keesjan Kleef, Jan-Cees Voogd, Joris Voogd, and Gerlof Woudstra, "Unrepentant" Lachlan "Raith" Conley with Jordan Dixon, Mark McLaughlin, and Brad Twaddell, "The Bolter & Chainsword Playtest Group" Ryan Powell with Max Hardenbrook, "Veterans of a Psychic War" Benn Williams with Chris Lancaster, Scott Philips, John Ross, Aric Wieder, Rebecca Williams, and Eric Young

CUBICLE 7 SEVEN

Cubicle 7 Entertainment Ltd, Unit 6, Block 3, City North Business Campus, Gormanston, Co. Meath. K32 DP60, Ireland.

Warhammer 40,000: Rogue Trader © Copyright Games Workshop Limited 2019. Rogue Trader , the Rogue Trader logo, GW, Games Workshop, Space Marine, 40k, Warhammer, Warhammer 40,000, 40,000, the 'Aquila' Double-headed Eagle logo, and all associated logos, illustrations, images, names, creatures, races, vehicles, locations, weapons, characters, and the distinctive likenesses thereof, are either ® or TM, and/or © Games Workshop Limited, variably registered around the world, and used under licence. Cubicle 7 Entertainment and the Cubicle 7 Entertainment logo are trademarks of Cubicle 7 Entertainment Limited.
All rights reserved.

www.cubicle7games.com

Обновления, другие книги, набор новобранцев, приём восхвалений и сбор багов:
https://vk.com/wh40krpg_rus
Переводчик: Menkeroth
Редактор: Михаил Губкин
Вёрстка: Pedomarine

Содержание

Вступление 3
- История для мастера игры 3

Глава I: Лу'Насад 5
- Грехопадение 5
- Безнадёжный побег 6
- Время странствий 7
- Мёртвый ковчег 7
- Тёмные тропы 8
- Оборона мира-корабля 10

Глава II: Потухшее солнце 14
- Акт I: «Шёпот» из варпа 17
  - В пустоту 23
  - Раскачивая колыбель 30
  - На борту «Шёпота» 36
- Акт II: Прорыв блокады 40
  - Назад на Поступь 40
  - Прямой подход 49
  - Запутанная паутина 54
- Акт III: Погибель эльдар 58
  - Наперегонки со временем 59
  - Кошмар 60
  - Судьба инквизитора 66
  - Наперегонки с Хаосом 68
  - Круг бесконечности 71
  - Пламя проклятия 75
  - Окончание 79

Приложение с НИП 82
- Силы Хаоса 85
- Силы эльдар 89
- Корабли 98
- «Шёпот Анариса» 98
- «Уничтожитель» – флагман дома Амарди 100
- «Цена свободы» – флагман дома Феквард 101
- «Эгида» 103
- «Оптимус Немезис» – флагман Каррада Валла 104
- Налётчик Беззакония 106
- Крейсер Вороньих Духов 107

Вступление

«В пространстве столько сокровищ, что даже вольному торговцу не вообразить. Порой, цена приобретения таких сокровищ – безумие и смерть. Я готов заплатить такую цену».

– вольный торговец Хадарак Фель

Трилогия «Буря варпа» – серия эпических приключений для «Вольного торговца». Беря начало в событиях приключений в «Забытых хранилищах» и «Заснеженных окраинах», продолжаясь в «Цитадели черепов» и достигая кульминации в «Потухшем солнце», история вертится вокруг исследователей, которые стремятся раскрыть тайну о могущественных силах, что пробудились ото сна где-то в глубинах Разломов Гекатона. Те, кому ведомо о таких силах, решили отыскать их либо ради того, чтобы присвоить себе, либо чтобы уничтожить. В любом случае, эти могущественные силы посещали пространство Коронус ранее и, если их не остановить, станут погибелью для жителей соседних секторов. Если это зло обрушится на обитателей Коронуса и Каликсиды, остановить его уже не удастся.

По мере развития сюжета исследователи встречают всё больше намёков, что указывают на некое зло, множашееся в пространстве. Каждая часть трилогии «Буря варпа» служит одним из элементов мета-предприятия (это обычные предприятия, связанные друг с другом, как поясняется на страницах дополнения к «Вольному торговцу» под названием «В сердце бури»), и исследователи могут прийти к успеху благодаря участию в завершении этого масштабного предприятия. Каждое приключение в трилогии, кои могут отыгрываться и самостоятельно, и как часть единого целого, также затрагивает различные темы, составляющие суть «Вольного торговца»: наживание богатств, обретение могущества, познание неизведанного и слава ради самого себя и своего дома. Приняв этот вызов, исследователи получат великую честь участвовать в событиях, что повлияют на будущее пространства Коронус.

История для мастера игры

Пространство Коронус столкнулось с угрозой из таинственных Разломов Гекатона – зверем, что пробудился после тысячелетий кошмара и теперь жаждет утолить голод за счёт целых миров. Этот зверь – порченный эльдарский мир-корабль, некогда известный как Лу'Насад. Теперь его зовут иным именем – Забытой погибелью, его присутствие отбрасывает волны безумия, он оставляет лишь смерть после себя. Хоть Лу'Насад крайне опасен, он является ценным призом для грабителя Хаоса Каррада Валла, Безликого повелителя Беззакония. Валл и его волчья стая пиратов хотят присвоить себе мир-корабль, превратить его в оружие и обеспечить власть Тёмных богов над пространством. Меж этих сил оказалось некоторое число вольных торговцев, попавших в паутину обмана и пророчеств махинациями эльдарского ясновидца, что томится в камне душ. Если торговцам улыбнётся удача там, где не повезло бесчисленному множеству других, мир-корабль можно будет сбить с курса разрушения, а Каррад Валл будет разбит. Лишь те торговцы, что обладают безграничными безрассудством и отвагой, имеют хотя бы малейший шанс на победу, что сделает их легендами среди звёзд!

Что было ранее

«Потухшее солнце» – третья книга трилогии «Буря варпа«, и, хоть в неё и можно играть как в отдельное приключение, игроки получат максимальное удовольствие, если сыграют во все приключения трилогии. В более ранней книге, «Заснеженные окраины», исследователи помогают попавшему в беду миру Дамарис. Этот мир, над коим нависает большая лунная станция под названием «Цитадель», был атакован орочьим воеводой под именем Снокгриц и его толпой зеленокожих последователей. За стандартный месяц исследователи смогли сдержать натиск врага и, наконец, победить Снокгрица над его выстроенной на скорую руку базой в пределах окраинных районов системы. В конце «Заснеженных окраин» исследователи не получили ответы на несколько вопросов, из коих самыми важными были «почему орки решили напасть на Дамарис» и «почему налётчик Хаоса был замечен среди орочьих судов».

В «Цитадели черепов» исследователи находят связь между вторжением орков и колонией под названием Безрассудство Хорды. Прибыв в колонию, они нашли лишь пустой, практически безжизненный остов – жертву визита Забытой погибели. Остался только один выживший – Дрекс Скар, один из капитанов налётчиков Каррада Валла, коего бросили и предали бывшие товарищи. Скар привёл исследователей к Беззаконию, заражённой Хаосом планете под властью Валла. Там исследователи и Скар проникли в штаб-квартиру Валла, Цитадель черепов, и отыскали древний когитатор, который некогда был на борту имперского судна под названием «Триумф Гаунта». Когда начинаются события «Потухшего солнца», у героев мало времени радоваться трофеям, ибо они сталкиваются с членом Инквизиции…

Заметки для игры в «Потухшее солнце»

В «Потухшем солнце» можно играть как отдельно, так и в связке с прочими частями трилогии «Буря варпа». В него также можно играть в ином порядке, нежели сначала в «Заснеженные окраины» и «Цитадель черепов». Чтобы сыграть в эту часть как в отдельное приключение, МИ нужно внести кое-какие правки, особенно в связи с фоновой историей, которая нужна исследователям. Кроме того, играется ли приключение отдельно или нет, МИ может захотеть подумать о подгонке его под свою игровую группу.

Подобно прочим приключениям в трилогии «Буря варпа», крайне важно, чтобы МИ прочёл сначала всё приключение, поскольку в книге множество событий, требующих знаний о будущем. Это приключение не будет столь же интересным для группы, если МИ просто сядет и начнёт без знания о том, что будет далее.

Будучи эпическим приключением, чьи последствия изменят судьбу пространства Коронус, «Потухшее солнце» задуманы для игры в несколько сессий (обычно три или четыре).

Это приключение задумано для группы из как минимум четырёх исследователей любой карьеры и ранга 5-6. Если МИ захочет провести это приключение для более (или менее) опытных исследователей, ему потребуется корректировать столкновения в зависимости от их текущих ранга и опыта.

Лу'Насад

Грехопадение
•
Безнадёжный побег
•
Мёртвый мир-корабль

Сады костопевов
Жилые покои
Храм душ
Пульс-линсы
Порталы Паутины
Плазменное ядро
Храм титана
Посадочные платформы
Сады самосозерцания
Грави-купола
Святилища аспектных воинов

I: Лу'Насад

Глава I: Лу'Насад

«Я видел его. Лу'Насад, Дресиль'ах, Забытая погибель. Он приходит за нами подобно убийце в ночи, и поглотит нас всех. Готов ли ты, человек? Готов ли ты встретиться со своим Богом-Императором?»

– ясновидец Кайлле из Вороньих Духов

Кошмарный мир-корабль Лу'Насад, Забытая погибель, о котором говорилось в пророчестве эльдар, вернулся из свирепых и бурных Разломов Гекатона после десятитысячелетнего изгнания. Тысячелетиями купавшийся в нечестивых энергиях варпа, этот некогда гордый мир-корабль стал теперь отвратительной, искажённой пародией на самого себя. Его многочисленные обитатели мертвы или совращены, некогда изящные шпили – разрушены, улицы усеяны костями защитников, и круг бесконечности обезумел после столетий боли и ужаса. Теперь Лу'Насад снова бороздит пространство Коронус, сея на своём пути безумие и разрушение.

Грехопадение

«Моральное разложение, злоба и абсолютное высокомерие наших предков разорвали саму ткань пространства и времени и породили нового бога Хаоса. Все прочие расы обязаны этим нам, и мы оплачиваем этот долг медленной смертью».

– Ясновидец эльдар Анарис

Десять тысяч лет назад некогда гордая империя эльдар достигла вершины своего развития и начала медленно скатываться в пропасть угасания, разложения и полного уничтожения. Гордые и надменные эльдар считали себя совершенной расой, стоящей выше убогих и незначительных склок младших видов. Они достигли совершенства в технологиях и подчинили Паутину, избавились от нужды в тяжёлом труде и от страданий, их миры не знали войн, став центрами искусств и музыки. К несчастью, так как гордыня предшествует падению, заносчивость и высокомерие эльдар медленно разрушали сердце их величественной империи. Эльдарское общество стало испорченным и развращённым, посвящая богатый досуг удовлетворению своих тёмных страстей.

Правда, не все эльдар в эти тёмные времена превратились в невоздержанных сибаритов, верных лишь удовольствиям и страстям. Это были те, кто предвидел надвигающуюся катастрофу. Эти эльдар, которых их собратья в насмешку называли наказывающими самих себя аскетичными фанатиками, построили массивные, не уступающие планетам по размеру корабли, на которых они могли избежать разложения своего народа. Эти суда, названные своими владельцами мирами-кораблями, направились в самые далёкие области космоса, везя на борту множество сходно мыслящих экзодитов. Они полагали, что именно в этих труднодоступных местах будут в безопасности от и страстей своих братьев, и приближающегося предвиденного ими рока.

В конце концов, разложение и невоздержанность эльдарского общества породили бога Хаоса Слаанеш. С могучим криком и всплеском чистой психической энергии Слаанеш вынырнул из варпа и уничтожил эльдарскую империю в одно мгновение. Миллиарды погибли в агонии, так как Он поглотил их души. Это событие сотворило Око Ужаса, огромную дыру в реальности, где варп и реальное пространство слились воедино, и которая полностью поглотила центр эльдарской расы. Даже далеко ушедшие экзодиты, избежавшие поглощения своего народа безумием, и обитатели многочисленных миров-кораблей услышали крики прихода Слаанеш. Горечь наполнила их сердца из-за утраты соплеменников и своей некогда великой цивилизации. Но также чувствовали эльдар и смирение, ибо они знали, что ничего не могли поделать, и такая судьба стала их последним наказанием.

Силы Хаоса по всей галактике преследовали рассеянные солнечными ветрами миры-корабли с беженцами. Немногие пережили первые десятилетия, будучи пойманными и уничтоженными психическими отголосками рождения Слаанеш. Остальные рассеялись, путешествуя меж звезд со своим драгоценным грузом, теми немногими счастливчиками, кто пережил Падение, к самым дальним уголкам галактики. Пока они плыли, а столетия проходили мимо, миры-корабли медленно принимали свою окончательную форму. Они увеличивались в размерах, чтобы удовлетворять нужды своих обитателей, а костопевы переделывали корабли в нечто более схожее со странствующими планетоидами, нежели просто звездолётами. Каждый мир-корабль стал действительно миром. Даже до Падения на каждом из них сформировалась уникальная культура, предвосхищая множество путей и аспектов, которым эльдар вскоре будут следовать. Некоторые были посвящены военному мастерству в то время, как прочие – изучению тайн бесконечности.

Безнадёжный побег

«И, таким образом, они сбежали, бесчисленные дети Цегораха, Иши и Кхайне. Пока их боги погибали в агонии, соплеменники сражались друг с другом подобно диким зверям, а миры, что были колыбелью их цивилизации, теперь полностью поглощены Губительными силами, они бежали как трусы. Они отступили к своим кораблям и стыдливо отвернулись, оставляя человечеству убирать за ними словно за нашкодившими детьми».

– из журнала Кобра Аквайрре

Когда Падение наконец свершилось и Око Ужаса полностью поглотило эльдар, мир-корабль Лу'Насад стоял в доках на самом краю широко раскинувшейся цивилизации эльдар, принимая на борт пассажиров и припасы. Во время этих первых страшных часов, когда их цивилизация рушилась у них на глазах, лидеры Лу'Насада взяли на борт столько своих собратьев, сколько мог нести их древний корабль, и сбежали от наступления Хаоса. Преследуемые армиями Губительных сил и страдая от продолжительных последствий рождения Слаанеш, руководители Лу'Насада разработали отчаянный и опасный план спасения.

Всегда интересовавшиеся путешествиями, тропами и тайнами Паутины учёные, ясновидцы и чародеи Лу'Насада потратили столетия на изучение этих древних путей. Во время своих поисков они обнаружили упоминания о неизвестных эльдарам тропах в Паутине,

закрытых проходах и скрытых дорогах сквозь Эмпиреи, по которым с незапамятных времён не ступала чья-либо нога. И, конечно, они даже создали карты для некоторых из этих забытых троп, посчитав их опасными, но, в целом, проходимыми. Окружённый силами Хаоса, когда воины сражались с голодными демонами на улицах, а проходы покраснели от крови павших эльдар, Лу'Насад отбросил всякую осторожность и скрылся на извилистых и пустынных путях Паутины, обнаружив там невероятно широкую, нестабильную дорогу, способную вместить массивный корабль-мир. Более о нём ничего не было слышно.

Время странствий

Как и должно было случиться, тёмные, извилистые и в, основном, не изученные пути, по которым плыл Лу'Насад, привели его не к спасению, но прямо в кипящее сердце Разломов Гекатона. Здесь, в центре этих проклятых и забытых звёзд, Лу'Насад встретился лицом к лицу с могущественными силами Эмпирей, проявившихся в реальном космосе. Отчаянная и, по большему счёту, безнадёжная схватка окончилась тем, что зашитники Лу'Насада были сокрушены силами Хаоса, и вскоре мир-корабль замолк и уплыл вглубь Разломов, с единственными выжившими в лице могущественного ясновидца Анариса и команды его корабля.

Погружённый в энергии варпа и поражённый порчей Хаоса, Лу'Насад превратился в искажённую и уродливую пародию на самого себя. Его некогда гордые зашитники пали, древние души эльдар в круге бесконечности обезумели, а изящные паряшие шпили обратились в прах только лишь для того, чтобы их восстановили в мерзкой насмешке. Кости его обитателей на улицах были сложены в груды словно связки дров, а демоны резвились в некогда священных залах садов костопевцев в то время, как изуродованные тела пауков варпа крались среди руин, а бывшие мрачные мстители вопили и бормотали долгими ночами. На протяжение более чем десяти тысяч лет Лу'Насад странствовал по Разломам Гекатона в этом кошмарном состоянии и теперь вернулся в реальное пространство, полностью искажённый и обезумевший от боли, следуя своей собственной ужасной цели.

Мёртвый ковчег

Проплывая между мирами пространства Коронус, нынешний Лу'Насад совершенно не похож на гордый и могущественный мир-корабль, каким он был десять тысяч лет назад. Его корпус раздут и деформирован, он изуродован варпом за столетия пребывания в Разломах Гекатона, а нечестивые молитвы Губительным силам покрывают всю его поверхность. Конструкция корабля из призрачной кости обветшала и исхудала, став мягкой и полупрозрачной, становясь в тусклом свете звёзд призрачной совершенно буквально. Куполы наполнены ядовитыми испарениями, и можно наблюдать, как тёмные фигуры пролетают сквозь руины башен и собираются в огромных парках, где есть лишь пыль и обломки кости. В его кильватере витают длинные облака обломков, пыли и измельчённой призрачной кости. Нет света в куполах и иллюминаторах, и все приветствия остаются без ответа. Лу'Насад выглядит до отвращения болезненно, и те, кто наблюдает за ним, знают, что, помимо наследия ксеносов, есть нечто ужасающе зловещее в этом гигантском корабле.

Тёмные тропы

Являвшийся домом для сотен тысяч эльдар, мир-корабль по-прежнему располагает массивными кристаллическими куполами километровой длины, покрывающими целые города – огромные жилые пространства, пронизанные нитями широких улиц, высокими шпилями, храмами экзархов и всем тем, чего можно ожидать встретить на любом корабле-мире, построенном древними и развитыми эльдар.

Теперь эти места, когда-то кипевшие торговлей и жизнью, превратились в безмолвные гробницы, где слышны лишь глубокие и приглушенные вздохи измученного мира-корабля, странствующего меж звёзд.

Сады самосозерцания

Сады самосозерцания – некогда идеальное место для тихой медитации. Как и сам Лу'Насад, от порчи и искажения они превратились в нечто неузнаваемое. Высокие деревья и декоративные растения либо полностью сгнили, либо стали кривыми и отвратительными. Покрытые восковыми фиолетово-чёрными листьями, они разбрасывают вредоносные споры и истекают ядовитым соком при касании. Ручьи и зеркальные пруды опустели, наполнившись костями и осколками десятитысячелетней давности. В садах скульптур статуи из призрачной кости повержены или ужасно изуродованы, заменённые на грубые и нечестивые изваяния во славу Губительных сил. Тут и там – свидетельства тёмных ритуалов; нечестивые алтари потемнели от крови среди останков принесённых в жертву.

Хоть и опустевшие, эти извилистые тропы среди потемневших деревьев таят опасности. Бывшие воины аспектов иногда появляются здесь, их разбитые разумы и души изнывают по бессвязным обрывкам прошлого. Как и всё на древнем мире-корабле, сады окутывает едкий саван реагирующих на психику испарений.

Жилые покои

Эти высокие, некогда грациозные шпили ранее населяли тысячи тех из эльдар, что называли Лу'Насад домом. Теперь они – потрескавшиеся, порченные, опасные строения, косо опирающиеся друг на друга и торчащие из сердца мира-корабля подобно костяным пальцам. Жившие здесь эльдар погибли давным-давно, их разорвали на части демоны или порченные собратья, что мутировали от ужасных энергий варпа настолько, что невозможно и вообразить, или же они погибли от голода, злоключений или чистого безумия.

На каждом этаже присутствует некоторое количество жилых палат, исходящих из общего коридора. Комнаты просторны, определённой формы и обставлены в стиле, кажущемся чуждым человеческому глазу, и обычно люди в них чувствуют себя некомфортно. После тысячелетий запустения и подверженности энергиям варпа в жилых покоях мало чего осталось приятного. Шпили сами по себе опасны, их фундамент обветшал, а конструкция ослаблена тысячелетиями разложения, и любой, кто движется по опустевшим коридорам, должен ступать аккуратно, иначе есть реальный шанс провалиться сквозь прогнивший полупрозрачный пол из призрачной кости и умереть.

Сады костопевов

Сады костопевов меньше по размеру и менее посещаемые, нежели ранее изобильные сады самосозерцания. Именно здесь теперь уже давно мёртвые костопевы Лу'Насада собирались вместе, чтобы общаться, заниматься искусством и далее изучать секреты своего мастерства. Соединяя в себе парк скульптур и расположенную на открытом воздухе мастерскую, сады костопевов некогда были домом для мириада статуй из призрачной кости, столь же грациозных, сколь и задумчивых. В них также находилось множество небольших площадок для пения, посвящённых другим, родственным искусствам, где костопевы могли собираться для того, чтобы совершенствовать себя и свой путь.

Однако, теперь сады костопевов на Лу'Насаде – действительно мрачное и гнетущее место. Статуи либо разбиты, либо изуродованы, и чёрная шипастая лоза из призрачной кости обвивает те, что ещё стоят. Изящные арки и шпили мастерских обрушены, земля усеяна разбитой костью и расколотыми камнями душ. Что хуже всего, дюжины смертоносных эльдарских големов, известных как призрачные стражи, следуют ухоженными тропами и усеянными камнями полями. Движимые обезумевшими душами древних эльдарских героев, эти безмолвные часовые нападают на любого, кого встретят, включая друг друга, и кости их жертв и разбитые остовы уничтоженных стражей можно всё ещё обнаружить лежащими кучами на нижних обширных уровнях садов.

Посадочные платформы

Многочисленные доки Лу'Насада с равным интервалом окружают внешний периметр корабля-мира. Разнясь в размере от посадочных площадок для шаттлов, до огромных пристаней, способных принять корабль размером с крейсер и зашишённых батареями мощных импульсных копий, эти доки выходят в пустоту на аккуратно смонтированных из призрачной кости опорах. Недалеко от этих обширных площадок находятся сожжённые, разбитые или ещё как-либо уничтоженные остатки портового комплекса Лу'Насада. Порченные призрачные стражи и разнообразные демоны обитают в этом месте, делая доки поистине крайне опасными.

Вредный воздух

Вследствие смертоносного психического взрыва, описанного ранее, и после тысячелетий странствия по Эмпиреям, сам Лу'Насад необратимо испорчен. Воздух мира-корабля, некогда приятный и чистый, теперь наполнен душами давно умерших эльдар и отравлен порчей Хаоса. Едкий, как в склепе, запах витает на улицах и в зданиях, и густой, постоянно клубящийся туман окрашивает всё вокруг в цвет застарелой раны. Постоянные психические отголоски смерти и разрушения крайне опасны для тех, кто не имеет защиты. Особые меры предосторожности, такие, как защита, обеспечиваемая камнем душ Анариса, необходимы для того, чтобы исследователи могли оставаться в безопасности.

Порталы Паутины

Среди руин Лу'Насада разбросаны бесчисленные эльдарские порталы Паутины, соединяющие остатки внутренней Паутины мира-корабля. Подобно своей большой, охватывающей всю галактику кузине, внутренняя Паутина Лу'Насада позволяет быстро и сравнительно безопасно путешествовать между различными пунктами огромного судна по специальным тоннелям сквозь саму ткань варпа. Порталы Паутины на мире-корабле состоят из свободно стоящих, замысловато украшенных арок из призрачной кости примерно трёхметровой высоты. Внутри каждого прохода находится сверкающее энергетическое поле в виде постоянно кружащегося голубого света, который периодически прерывается трескучими чёрно-синими энергетическими разрядами. Хотя большинство всё ещё работает, длительное воздействие варпа исказило и испортило Паутину Лу'Насада, и использовать её крайне опасно.

Плазменное ядро

В самом центре главных надпалубных чертогов возвышается древнее, бурлящее сердце плазменных генераторов мира-корабля. Двенадцати километров в высоту, плазменное ядро является самой высокой конструкцией на Лу'Насаде, и, вероятно, самой важной. Сам генератор – одиночный изящный шпиль, сужающийся к остроконечному верху и хранящий плазменные генераторы и множество камней душ, которые постоянно следят за его работой. Он окружён генераторами сдерживающего поля и накрыт потрескивающим, постоянно меняющимся силовым полем, которое время от времени выпускает сырую плазму в пустоту. На протяжение бесчисленных столетий ядро генерирует энергию для огромного корабля-мира и является свидетельством мастерства и технической прозорливости эльдар, ибо создаёт энергию на протяжение десяти тысяч лет без каких-либо подзарядки или технического обслуживания.

Храм душ

В глубине мёртвого мира-корабля находится его храм душ, куда приносятся камни душ умерших эльдар для присоединения к кругу бесконечности. Это огромное помещение является не только главным техническим центром, но и храмом, а также хранилищем большинства камней душ Лу'Насада. Как и все рабочие

станции на корабельном мостике, стены и потолок с многочисленными панелями и маленькими обелисками полностью покрыты мигающими самоцветами различных размеров, каждый из которых хранит душу давно умершего эльдара. Всё помещение залито напоминающим о солнечном свете мягким сиянием, проникающим сквозь окна из разноцветного стекла, и единственный звук здесь – низкое гудение древних систем корабля.

Оборона мира-корабля

Несмотря на глубокую связь с менее материальными и более духовными аспектами бытия, эльдар крайне воинственны. И действительно, каждый эльдар с рождения учится тактике и обращению с основным вооружением своего народа, чтобы однажды можно было взять в руки оружие для защиты своего мира-корабля. Зная об искусстве войны больше, чем люди вообще когда-либо будут знать, они вели войны среди звёзд намного раньше, чем человечество развилось настолько, чтобы использовать в качестве оружия не только заострённые камни. Каждый мир-корабль является домом для многочисленных ополченцев-хранителей, узкоспециализированных воинов аспектов, бронетехники, истребителей, изящных и смертоносных космических кораблей.

Лу'Насад не был исключением, и когда-то мог похвастаться мощным флотом и множеством великих воинов аспектов. Эти силы были почти полностью уничтожены во время первых месяцев пребывания в Разломах Гекатона, а те, кто уцелел, были искажены практически до неузнаваемости. Остатки военного наследия Лу'Насада всё ещё можно обнаружить среди его осыпающихся руин, и все они – не только сокровища, но и смертельные ловушки.

Храмы аспектных воинов

Возвышаясь над окружающими зданиями из призрачной кости, по другую сторону от центрального плазменного ядра находятся храмы воинов аспектов Лу'Насада. Каждое из этих массивных строений, одно из которых посвящено паукам варпа, а другое мрачным мстителям, самодостаточная военная структура. За высокими дверьми – казармы, святилища, тренировочные помещения, плацы, огромные арсеналы и ангары для эльдарской техники. Когда-то эти храмы являлись домом для множества воинов аспектов и их экзархов, присутствие которых служило напоминанием всем эльдарам о долге и жертвах этих благородных воинов.

Храмы аспектных воинов к сегодняшнему дню сильно изменились по сравнению с их изначальным видом. Каждый почернел и был изуродован, их мощные врата сорваны с петель, а фасады являются извращённой насмешкой над былым величием. Уцелевшие воины, собратья которых давно обратились в прах, продолжают собираться внутри этих отдающихся эхом залов. Помимо угрозы с их стороны в храмах также находятся склады эльдарского вооружения и хроники о днях до Падения.

Мрачное будущее

Как только исследователи захватят Лу'Насад и Анарис попадёт в Круг бесконечности, он даст исследователям шанс покинуть мир-корабль, а затем уведет его далеко за пределы досягаемости людей, где можно будет без помех его исцелить. Как только это произойдет и события трилогии успешно завершатся, игроки могут подумать, что более не увидят Лу'Насад. Хотя это, безусловно, может быть так, МИ может рассмотреть возможность того, чтобы Анарис и Лу'Насад получили более значимые роли в будущих кампаниях. Возможно, Анарис нашёл способ связаться с исследователями и попросил отразить вторжение ксеносов или хаоса. Впрочем, несмотря на усилия Анариса и других эльдар, отдавших свои жизни, разложение мира-корабля может зайти слишком далеко и огромное судно станет вестником разрушения. Какой бы курс ни избрал мастер игры, появление Лу'Насада всегда должно быть благоприятным событием для исследователей, и в равной степени наполненным волнением и страхом

Грави-куполы

Вокруг купола титанов сосредоточен ряд массивных куполов, некогда хранивших гравитанковые подразделения мира-корабля. Они обеспечивали одновременно и хранение, и обслуживание смертоносных танков, предпочитаемых защитниками Лу'Насада: «Соколов», «Огненных призм» и «Ночных ткачей», равно как и жильё и тренировочные помещения для тех, кто изучал конкретно этот путь военного дела.

Теперь эти куполы почти полностью заброшены, их казармы пусты, а обслуживающая аппаратура давно затихла. Некоторые – дом для демонов или духов варпа, но отделения бывших аспектных воинов иногда проходят мимо, будто патрулируют территорию. Хотя большая часть бронетанковых частей мира-корабля была уничтожена во время обороны от армий Губительных сил, случайный танк «Сокол» или транспорт «Волновая змея» всё ещё можно найти гниющим в одном из ангаров.

Импульсные копья

По поверхности Ле'Насада разбросаны бесчисленные массивные и укреплённые оружейные платформы с установленными на них смертоносными эльдарскими импульсными копьями, которые обычно ставят на пустотные корабли. Они, в основном, сосредоточены вокруг стратегически важных локаций, таких как врата Паутины, плазменное ядро и храм титанов, но многие также расположены вокруг сторожевых шпилей, храмов и давно мёртвых лесов.

Многие из этих установок были уничтожены давным-давно в боях с Хаосом, а многие другие – сгнили или вышли из строя после многих тысячелетий. Прочие демонстрируют следы тяжёлой схватки, но всё ещё действуют, хотя их конструкция продырявлена и почернела от оружейного огня и когтей демонов. Те, что не были уничтожены полностью или лишь повреждены вражескими войсками, по-прежнему работают и управляются душами погибших команд, чьи тела давно превратились в прах, а камни душ сверкают в темноте, ожидая призыва к оружию, которого не будет никогда.

Храм титанов

Запечатанный с того момента, как мир-корабль скрылся в Разломах Гекатона, и всё ещё зашищённый потрескивающим силовым полем, блестящий купол храма титанов изящно возвышается над окружающими его зданиями в тени бурляшего плазменного ядра мира-корабля. Давным-давно он хранил небольшое подразделение титанов Ле'Насада и всех костопевов и рулевых, нужных для управления ими. Внутри бронированных стен храма – огромное количество информации об эльдарских титанах и других боевых машинах.

Технологии эльдар

В этом приключении исследователи могут впервые в своей жизни столкнуться с многочисленными примерами чудесных и еретических эльдарских технологий. Например, большая часть истории вращается вокруг камня души Анариса и Круга бесконечности Ле'Насада. Ниже приводится некоторая информация об этой технологии могушая быть полезной как МИ, так и игрокам.

Призрачная кость

Всё, что создано эльдарами, – от простых доспехов из психо-пластика, которую носят ополченцы-хранители, до искажённых, высоких шпилей мёртвого корабля-мира – сделано из призрачной кости. Это крайне пластичная, реагирующая на психику субстанция, которой придают форму эльдарские костопевы. Она невероятно прочна, может принять любую форму, которую только можно вообразить, и вследствие своей эмпирической природы обладает врождёнными психическими свойствами.

Камни душ

Также называемые путевыми камнями, камни душ – прекрасные самоцветы, которые каждый эльдар носит на груди. Это могущественные пси-артефакты и созданы они для того, чтобы защитить душу эльдара от поглощения Слаанеш. Когда эльдар умирает и душа покидает тело, камень душ действует подобно ловушке, пленяющей душу раньше, чем она сможет достигнуть варпа и мучительных объятий Той-что-жаждет. Как только эльдарская душа надёжно укрыта в камне, её можно вернуть на родной мир-корабль для присоединения к его кругу бесконечности. После того, как душа укрыта в нём, она проводит вечность вместе с душами предков и может наконец обрести покой. Во времена великой нужды камни душ давно умерших героев эльдар могут быть изъяты из круга бесконечности и помещены в созданные из призрачной кости тела призрачных стражей и владык. Подобно тяжелораненому космодесантнику, заключённому в дредноут, эльдарский герой может снова встать на защиту своего народа. Камни также можно встраивать в эльдарские истребители и боевую технику, где они выполняют функции, схожие с функциями почитаемого в Империуме духа машины, помогая пилоту и даже беря на себя управление техникой, если пилот и экипаж выведены из строя.

Круг бесконечности

На каждом мире-корабле есть круг бесконечности. Созданный из призрачной кости и являющийся домом для всех собранных вместе душ умерших, круг – массивный киль корабля и основа его корпуса. Внутри него древние души находятся в безопасности, образуя огромную «живую память» предков, которая вразумляет и направляет живых. С приходом Слаанеш и разрушением эльдарского общества круги бесконечности – ближайший пункт назначения эльдар в посмертии. Если их души не пойманы камнями душ и не помещены в круг, они навсегда потеряются в варпе.

Потухшее солнце

Акт 1: «Шёпот» из варпа

•

Акт 2: Прорыв блокады

•

Акт 3: Погибель эльдар

Глава II: Потухшее солнце

«Эти мерзкие окраины – побочные творения убеждённых еретиков. Мы пересечём их и победим ужасных тварей, что там засели, ибо благородный свет Бога-Императора должен осветить темнейшие из территорий и очистить их от порчи».

– Вольный торговец и инквизитор Кобр Аквайрре

Столетиями человечество подозревало, что эльдар мира-корабля Каэлор знают об опасности в глубине пространства Коронус. Последние несколько десятилетий их активность усилилась до того, что многие имперцы приготовились встретить какую-то тёмную судьбу. Теперь исследователи вовлечены в интригу, сплетённую из древних эльдарских секретов, и она решит, есть ли у пространства хоть какое-то будущее.

Эта часть трилогии «Буря варпа» приведёт исследователей к порченному миру-кораблю Лу'Насаду. Они должны заставить огромное судно уйти из пространства Коронус, ибо в противном случае тёмная цитадель может изолировать регион и поглотить всё, что в нём есть. Более того, они должны помешать повелителю Хаоса Карраду Валлу захватить эту проклятую рухлядь. Если он сможет овладеть её тёмными силами, никто в пространстве не сможет ему противостоять. Все имперские ресурсы – и все надежды вольных торговцев на экономические успехи – пропадут.

Как уже упоминалось, «Потухшее солнце» созданы для игры в несколько сессий. Как и прочие части трилогии «Буря варпа», в них можно играть и отдельно, и в качестве элемента текущей кампании с небольшими правками от МИ.

Предыстория приключения

Более десяти тысяч лет назад мир-корабль Лу'Насад бежал от катаклизма, уничтожившего эльдарскую цивилизацию. Слепо мчась по давно запечатанным и забытым частям Паутины, огромное судно прибыло в Разломы Гекатона. Тут оно столкнулось со зловещими силами Эмпирей, что стремились вторгнуться в физический мир. Лишь один корабль покинул этот разрушенный эльдарский город – «Шёпот Анариса». На его борту только самый могучий ясновидец Лу'Насада, Анарис, смог избежать гибели.

Тысячи лет спустя камень души Анариса был найден вольным торговцем, чьё имя с тех пор утрачено. Его эксплоратор изучил ксено-артефакт и заключил в стазисное поле, чтобы защитить и его, и всех на борту от его влияния. Дабы избавиться от артефакта, его продали колонистам Дамариса в качестве реликвии святого Друза.

Тридцать лет спустя порченные останки Лу'Насада выплыли из Разломов и вскоре столкнулись с имперским тяжёлым крейсером «Триумф Гаунта». В результате краткой схватки почти все члены экипажа имперского судна погибли, а немногие уцелевшие – обезумели. Десять

лет спустя Каррад Валл обнаружил разбитый корабль и забрал его центральный когитатор. Этот когитатор оказался связан с самой сущностью Лу'Насада. Изучая всё его нутро при помощи темнейших из колдовских чар, повелитель Хаоса узнал про порченый мир-корабль и начал думать, как его можно было бы взять под контроль.

Губительные силы поведали Валлу, что камень души Анариса, спрятанный на Дамарисе, можно использовать в целях получения контроля над Лу'Насадом. Валл затем приказал одному из своих лейтенантов, Дрексу Скару, захватить камень душ. Ужаснувшись моши порченого мира-корабля, Скар отказался. Его команда, однако, осталась верна Валлу. Она взбунтовалась и оставила Скара гнить в одиночку на Безрассудстве Хорды.

Эти бунтовщики тайно сподвигли орочью армаду воеводы Снокгрица напасть на Дамарис. Однако, из-за вмешательства нескольких вольных торговцев, нападение было отражено, а орочья база в системе Дамариса – уничтожена. Благодаря неожиданной помощи со стороны «Шёпота Анариса» налётчики Хаоса были вынуждены тоже покинуть систему.

В качестве одной из наград за усилия один из этих вольных торговцев получил задание охранять реликвию святого Друза. Этот же торговец и его команда позже вторглись в Цитадель черепов Каррада Валла в системе Беззаконие и сбежали с центральным когитатором «Триумфа Гаунта». Теперь, не зная о том, что в их руках средства для поиска и контроля Лу'Насада, этот отряд исследователей внезапно оказался единственной силой, способной защитить пространство Коронус от неистовства искажённого мира-корабля.

В то же время, Тёмные боги Хаоса привели Каррада Валла к другим древним артефактам. Эти устройства дают повелителю Хаоса схожие возможности найти и подчинить древний эльдарский город. Если он сможет присвоить себе порченый мир-корабль, то сможет захлопнуть Пасть и изолировать Коронус на любой нужный ему срок. За время изоляции, которая может занять целые эпохи, Губительные силы смогут подчинить себе всю жизнь в регионе и сделать население жертвой безумия Эмпирей.

Синопсис «Потухшего солнца»

На протяжение «Потухшего солнца» исследователи узнают, что мир-корабль Лу'Насад вернулся сеять разрушение по всему пространству Коронус. Его следующая остановка – система Фурибунд, где он намерен запечатать Пасть и изолировать пространство. После изоляции региона порченый мир-корабль сможет потратить тысячи лет на распространение порчи варпа и поглощение тех, кого не сможет обратить на сторону Нечестивых сил.

Исследователи сначала втянуты в битву из-за прошлых невольных взаимодействий с эльдарами. Как только всё это начнётся, им не останется практически никакого выбора, кроме как помочь в этом деле. В конечном итоге, они должны спуститься в самое сердце мира-корабля Лу'Насад и помочь очистить его, дабы помешать Безликому владыке взять над ним контроль ради собственных тёмных планов.

Акт I: «Шёпот» из варпа

История начинается на Поступи, когда на борт судна исследователей прибывает аколит Инквизиции. Он требует от них подбросить его через Пасть к Сцинтилле. Этой ночью их сны терзают видения разрушения и смерти. Ещё до того, как они смогли хотя бы покинуть станцию. отряд эльдарских корсаров атакует их корабль, надеясь вернуть артефакт.

Вскоре после того, как исследователи покинули Поступь, ранее найденный артефакт оживает. К их удивлению, древнее имперское устройство хранит эльдарский камень душ. Дух давно мёртвого ясновидца умоляет ПИ отправиться к Змеиной колыбели. Там происходит трёхсторонняя встреча между представителями мира-корабля Каэлор, корсарами из Вороньих Духов и исследователями. Переговоры начинаются с того, что противоположные эльдарские фракции не могут сойтись во мнении относительно того, хотят ли они склонить исследователей к сотрудничеству или казнить за наглость вмешаться в эльдарские дела.

Переговоры прерваны, когда призрачный корабль прибывает им на помощь в их деле. «Шёпот Анариса» стыкуется с судном исследователей. При помощи камня души Анариса те способны общаться с судном, которое хочет помочь в их задаче остановить Лу'Насад. После подсоединения устройства, с коим связывался порченый мир-корабль, ПИ узнают, что курс Лу'Насада приведёт к уничтожению Поступи. К исследователям присоединяется по одному отряду от Каэлора и Вороньих Духов, чтобы поторопиться в систему Фурибунд.

Акт II: Прорыв блокады

Достигнув Фурибунда, исследователи узнают, что флотилия Хаоса опередила их. Из-за этого большая часть населения Поступи начала убегать из системы на всём, что способно перемещаться. Однако, лорд-капитан Локе сформировала небольшую флотилию с целью попытаться выстоять в битве за станцию. Эскадра Локе состоит из её корабля, двух судов других вольных торговцев и нескольких внутрисистемных аппаратов, которые спешно вооружили.

Локе невероятно рада появлению в системе исследователей и очень хотела бы заиметь их помощь. Она просит о личной встрече для обсуждения текущей ситуации и подготовки плана обороны. ПИ должны решить, заключать ли союз с её силами и как лучше всего применить новых союзников в грядущей битве. Вольные торговцы Феквард и Амарди также присутствуют при встрече, и у обоих есть свои цели.

После встречи в систему прибывает Лу'Насад. Наблюдая за его движением, исследователи смогли понять, что он угрожает и аванпосту Адептус Механикус в системе, и Поступи. С его прибытием флагман Каррада Валла направляется к станции, пока прочие корабли Хаоса замыкают кольцо блокады.

В этот момент исследователи должны выбрать способ достичь мира-корабля. Выбор таков: или прорывать блокаду, установленную кораблями Хаоса, с боем, или пройти извилистыми тропами Паутины. Схватка с вражеской флотилией требует столкнуться с более мощным боевым соединением, да ещё и с учётом того, что времени крайне мало. Перемещение по Паутине же требует умения установить связь и затем проследовать по искажённым дорогам, что означает физический и ментальный риски для каждого участвующего в деле исследователя.

Акт III: Погибель эльдар

Как только исследователи доберутся до Лу'Насада, они должны проложить путь через множество его опасностей. Пробивая дорогу сквозь вражьи силы, у них будет возможность отыскать останки известного исследователя, Кобра Аквайрре. Его дух может помочь им в их деле, но даже с его помощью ситуация крайне не в их пользу.

Как только ПИ преодолели все препятствия на пути к храму душ круга бесконечности, они смогут помочь ясновидцу Анарису начать противостояние с искажёнными силами, что заполонили призрачную кость мира-корабля. В то время, как игроки ждут, пока чаша весов склонится на их сторону, на них нападает Безликий владыка. Лишь после окончания битвы Анарис сможет обрести некоторый контроль над миром-кораблём. Затем исследователи должны спасаться.

Акт I: Шёпот из варпа

«Заклеймите меня еретиком, но я люблю ксеносов. Продажа снаряжения с трупов убитых мною сделала меня богатым».

– вольный торговец Кроукин Феквард

Этот акт начинается с того, что исследователи находятся на Поступи, занимаясь рутинным обслуживанием судна и загружая припасы. Если начало сразу же следует за событиями «Цитадели черепов», то они присутствуют в системе достаточно долго, чтобы хорошенько подлатать корабль. И хотя ПИ ещё не раздобыли груз, они рассчитывают отправиться в новое путешествие через два дня.

Ещё один груз

«Варп – капризная госпожа. Хоть мы и должны знать и пересекать её тропы, никакое странствие по её дорогам нельзя считать рутинным. Безмятежность в варпе – отличительный признак глупцов».

– навигатор Масон Вен

Когда исследователи уже заканчивают ремонтные работы, появляется гонец с сообщением лишь только для очей самого командира судна. Изначально он предстаёт верным агентом Империума на жизненно важном задании. Гонец, который, под давлением, сообщает, что его зовут Гарвин Дерлет – надменный и наглый персонаж. Дерлет считает экипаж корабля и офицеров не более чем шестёрками, взаимодействие с коими ниже его достоинства как агента Трона, однако, начинает вести себя куда более подобострастно при встрече с командиром корабля.

В зависимости от того, как исследователи распределили роли в корабельной иерархии, Дерлет может сначала встретить нескольких из ПИ на своих постах в качестве службы безопасности судна или посредников, чтобы избавить командира от нужды общаться с каждой пешкой, которая бы желала его внимания. В этом случае Дерлет груб и требователен с теми исследователями, что пытаются задержать его. Отсутствие манер недвусмысленно указывает на то, что

Поступь

Множество фракций и локаций, связанных с Поступью, более подробно описаны в «Соблазнах пространства». МИ с доступом к данному фолианту могут захотеть расширить происшествия на территории пустотного порта. В этом нет такой уж критической необходимости, впрочем, ибо всё, что касается «Потухшего солнца», включено в данную книгу.

он смотрит на них как на не более чем препятствие к завершению задачи от Бога-Императора.

Так как он работает вдалеке от своих возможностей в Каликсиде и без прямой поддержки Инквизиции, Дерлет крайне неохотно будет демонстрировать свой знак инквизитора любому, кроме владельца патента. Несмотря на это, он не прибегает к насилию, как и не склонен к убогой мелочности. Он старается оставаться невозмутимым и привычно высокомерным, но, если данный подход не срабатывает, в конце концов, раскрывает настоящий характер.

Мотивация исследователей

Исследователей можно втянуть в сценарий множеством способо. МИ стоит рассмотреть эти опции, как и характерные склонности ПИ группы при попытке убедить их работать с эльдарами. Может быть, что один из таких примеров, какая-либо их комбинация или вообще другая тактика – наилучший способ втянуть исследователей в эту историю.

•**Алчность:** Эльдар можно убедить предложить исследователям доступ к ксенотехнологиям, которые можно пустить на улучшение судна и экипировку бойцов. Хоть такую награду и сложно раздобыть, она может в будущем дать команде серьёзное преимущество.

•**Угроза ксеносов:** Некоторые исследователи могут посчитать, что лучший способ держать эльдарскую угрозу в узде – работать с ними и разгадать их мотивы. Согласившись ликвидировать угрозу Лу'Насада, персонажи могут раздобыть ценную информацию касательно эльдарской активности в пространстве Коронус, которую можно передать Инквизиции. Такое деяние могло бы значительно повысить их репутацию и расширяет потенциал в вопросе будущих услуг.

•**Великая тайна:** Этот сценарий крутится вокруг истории Лу'Насада, являющегося одной из величайших тайн пространства Коронус. У исследователей есть возможность раскопать самую что ни на есть конкретную информацию о нём, плюс бесчисленные слухи среди членов Вороньих Духов и неведомые смертоносные силы в Змеиной колыбели. Возможность раскрыть данные тайны бесценна.

•**Место в истории:** В рамках того, что осталось в их карьере, и в карьере их наследников, их род может стать известным как избавитель пространства от эльдарской угрозы. И Инквизиция, и Имперский флот могут оказаться у них в долгу. Более того, стать известным вольным торговцем, который справился с миром-кораблём, может оказаться крайне полезно в ситуациях, когда в игру вступают переговоры с недружелюбно настроенными оппонентами.

Личная встреча

Как только Дерлет получит аудиенцию с командиром исследователей, – и любыми присутствующими персонажами – он раскроет все карты. Дерлет сообщит, что командует группой аколитов на службе инквизитора Ставена Арктура. Его команда странствует по пространству месяцами в поисках дополнительных сведений об активности эльдарской пиратской группы под названием Дети шипов.

Несколько недель назад аколиты завершили расследование на колонии, которую уничтожили эти мерзкие пираты. Дерлет и его товарищи нашли ряд сильно повреждённых артефактов и записей с систем обороны колонии, а также составили исчерпывающий отчёт о нанесённом ущербе. Он убеждён, что его команде необходимо вернуться на Сцинтиллу как можно скорее, дабы всю информацию смогли проанализировать сотрудники Инквизиции.

Помимо скорости агенту мало что больше нужно в рамках путешествия. Единственные пассажиры – трое членов команды аколитов, включая Дерлета. Их единственный груз – личное снаряжение и два рундука, где хранятся добытые артефакты и записи.

На самом деле, у Дерлета мало возможностей в вопросе организации транспорта. Он неопытен и практически на мели. Он может предложить взамен обещания благодарности Инквизиции, но **Обычная (+10) проверка Внимательности** сообщает, что у него нет полномочий гарантировать, что исследователям компенсируют затраты. Он также требует от них рискнуть и отправиться в опасное путешествие через Пасть, причём как можно скорее и без особых шансов на какую-либо выгоду. Парень ещё стажёр, и попросту ожидает, что исследователи будут слепо следовать его указаниям из уважения к власти его спонсора.

Возвращение реликвии

Этот акт требует, чтобы на борту судна исследователей была реликвия из «Заснеженных окраин». Если они не участвовали в данном приключении или не смогли добыть реликвию, вот вам несколько альтернативных решений:

• Исследователи нашли эльдарский артефакт в предыдущем приключении, который ещё не удалось расшифровать. Просто замените его на реликвию.

• В ходе допроса напавших на вас эльдар пленник сообщил, что корсары прибыли с целью вернуть реликвию на Дамарисе. Это может побудить исследователей отправиться на Дамарис и раздобыть артефакт. Игра с таким подходом может потребовать от МИ нужды перечитать «Заснеженные окраины» для нужной информации.

• Реликвией владеет Дерлет со своей командой. При таком раскладе аколиты Инквизиции и были реальной целью эльдарского нападения. В данных условиях имеет смысл позволить агентам Трона погибнуть в ходе атаки, дабы только исследователи владели реликвией.

Если ПИ решат услужить Дерлету и согласиться предоставить ему транспорт, его высокомерие и требовательное отношение не изменятся. При таком раскладе они могут захотеть раздобыть груз, чтобы сделать путешествие к далёкой Сцинтилле через Пасть стоящим своего. Однако, единственный легкодоступный груз для подобной торговли – большое количество скоропортящихся продуктов. Такой товар должен быть достаточно прибыльным, ибо считается на Сцинтилле деликатесом. Однако, любые существенные задержки в путешествии – время, за которое еда может испортиться и потерять всякую ценность. Любые иные товары потребуют проверку Приобретения, с дополнительным штрафом в -20 к Доступности из-за временных рамок и относительной нехватки ресурсов на Поступи в данный момент.

Другие исследователи могут захотеть проверить историю Дерлета. Из-за относительной наивности аколита эта задача удивительно проста. **Лёгкая (+30) проверка Дознания** сообщит, что Дерлет и его товарищи пробыли на Поступи уже несколько дней. За это время он попытался организовать путешествие на нескольких судах, но ему отказали. ПИ могут оказаться его единственным шансом на безопасное и быстрое путешествие обратно на Сцинтиллу.

Исследователи могут решить отказать Дерлету. В этом случае этот персонаж истории будет недоступен до самого конца. Они также с большей вероятностью лучше поймут причины для эльдарских атак на своё судно. Присутствие Дерлета, по большему счёту лишь напышенное осложнение, и служит лишним следом в начале приключения.

Сон о кратком сне

Во время следующего сна каждый исследователь обретает видение. Оно окрашено их личными биографиями и отношением, так что МИ может захотеть персонализировать их для каждого из персонажей. Суть картинки – крик о помощи. Когда игроки отправляются на отдых, прочтите или перефразируйте следующее:

«Ваш сон был прерывистым и тяжёлым. Всё началось со сна, что был ранее уже тысячу раз. Он всегда был неловким, но и комфортным в силу привычности. Внезапно, устоявшийся узор изменился и свет вокруг погас. Во тьме вы слышите пронзительный вопль, а затем рассеянный свет вернулся.

Вы стоите одни на безжизненном поле. В небе вы видите большой чёрный силуэт, который словно бы затмевал солнце. Стоило вам осознать, что силуэт постепенно увеличивается, как перед вами очутилась призрачная гуманоидная фигура. И хоть вы не могли разобрать слов, язык тела был понятен. Когда существо стало на колени и схватило вас за руки, оно явно молило о помощи. Затем оно посмотрело на небо, вскинуло руки, будто бы зашишаясь, и открыло рот, словно бы крича.

Тут вы просыпаетесь. Беззвучный вопль эхом отдавался в голове».

Персонажи с сильной имперской предысторией или верностью должны посчитать молящую о помощи личность воплощением святого Друза – исследователя, который участвовал в ранних имперских экспедициях в пространство Коронус. Персонажи из пространства могут получать видения о давно потерявшихся родственниках, которые умоляют о помощи. Те же игроки, что со связями с большими организациями вроде Адептус Механикус или подразделения Имперской Гвардии, могли бы узреть близкого товарища, коего знали, пока были новобранцами.

Значение сна, к сожалению туманно. Тот факт, что его увидели все персонажи, должен насторожить. Однако, сколько бы вы ни обсуждали, изучали или применяли телепатию, истинное значение сна остаётся неизвестным. Если исследователи попытаются узреть больше откровений при помощи предсказаний, полученный образ будет до боли похож на содержимое их снов.

Нападение

Незадолго до того, как корабль уже будет готов покинуть порт, отделение из шести эльдарских корсаров из Вороньих Духов, во главе с Бадб Ра, атакует его. Если команда согласилась предоставить Дерлету транспорт, нападение должно произойти вскоре после того, как его отряд и их снаряжение попадут на борт. Враги попадают на судно через Поступь, при помощи угнанной ремонтной техники. В данный момент нет никаких следов присутствия эльдарских кораблей в системе.

Эльдарское нападение можно считать атакой «Ударил-отступил» (см. стр. 218 ОКП «Rogue Trader»). Однако, из-за малой численности эльдар и отсутствия какого-либо вспомогательного судна, лучше посчитать это стандартным боем. Для лидера штурмовой группы см. профиль Бадб Ра на странице XXX, Используйте профиль для эльдарского корсара со страницы 376 ОКП «Rogue

Trader» для остальных пяти врагов.

Начальный план противника предусматривал скрытное проникновение на борт корабля. Их цель – захват реликвии святого Друза; присутствие Дерлета, на самом деле, не имеет же для них значения. Вороньи Духи узнали недавно, что реликвия на Дамарисе, по факту, является камнем души единственного выжившего с Лу'Насада – ясновидца Анариса. Когда корсары выяснили, что этот древний артефакт принадлежит исследователям, данная команда была тут же отправлена на его захват.

Исследователи теперь имеют шанс свести усилия корсаров по скрытности на нет. Если кто-либо управляет системой ауспика, данный персонаж может пройти **Очень тяжёлую (-30) проверку Внимательности+Обнаружение**. В случае успеха исследователь засечёт корсаров при попытке проникнуть на борт. Если нет, то каждый ПИ может пройти серию из четырёх **Тяжёлых (-20) проверок Бдительности**. Эти проверки покажут, когда исследователи узнают о нападении.

Если один или более персонажей преуспеет в первой проверке, он засечёт эльдар, когда они только попадут на борт. Если нужна вторая проверка, преуспевший в ней исследователь сталкивается с эльдарами, когда те прочёсывают коридоры корабля. К этому моменту враги уже оставили за собой след из спешно спрятанных тел матросов. Если исследователи успешно проходят только третью проверку, тогда эльдар находят в трюме. Если быть точным, их находят в том же помещении, где хранится реликвия (см. стр. XXX). Если нужны четыре попытки, чтобы обнаружить эльдарских пиратов, то эльдар уже похитили реликвию и пытаются вернуться к украденному аппарату, когда их нашли. Если ни один из исследователей не прошёл ни одну из проверок, несколько матросов бьют тревогу, когда ремонтное судно отсоединяются от корабля и сквозь пробоину начинает сочиться воздух.

Как только исследователь поднимает тревогу, служба безопасности корабля, как и ПИ, получает возможность атаковать корсаров. Хоть они и хорошо снаряжены и обучены, справиться с таким подавляющим численным превосходством, корсары попросту не в состоянии. Сначала они будут пытаться сражаться, но, как только прибудут подкрепления, эльдар бросят оружие и попытаются или сбежать, иди договориться, Единственный их путь к спасению – ремонтная техника, на коей они отбыли с Поступи, или любое небольшое судно, которое можно найти на корабле исследователей; никто из эльдар не способен на борту судна открыть портал в Паутину. Предполагая, что с исследователями можно договориться, эльдар обьясняют, что их артефакт необходимо вернуть.

Исследователи, которые хотят идентифицировать врагов, могут попробовать осилить **Очень тяжёлую (-30) проверку Запретных знаний (Ксеносы)**. Успех поведает, что корсары относятся к фракции Вороньих Духов (см. заметки на стр. XXX). Дополнительная степень успеха устанавливает факт, что эти эльдар находятся далеко за пределами своих привычных территорий. Вороньих Духов обычно видят только в Невиданных далях и Проклятых владениях.

Как только Дерлет будет в курсе происходящего, он превратится в параноидального маньяка, настаивающего, что необходимо принять меры по обеспечению его безопасности. Он уверен, что его команда аколитов и была целью, и практически никак не получится убедить его в том, что это не так. Считайте его Отношение минимум Очень тяжёлым (-30) в рамках любых проверок умений Взаимодействия. Исследователям необходимо улучшить его нрав до Равнодушного и заставить всех аколитов держать себя в руках, либо же разрешить принять участие в расследовании и возможном допросе эльдар пока он не успокоится. В любом случае, Дерлет настаивает, что корабль должен прибыть на Сцинтиллу как можно скорее, пока не случились новые нападения.

Если кто-либо из эльдар переживёт встречу (Бадб Ра куда больше склонна сдаться, чем умереть), его можно допросить. Их Отношение начинается с Тяжёлого (-20) в рамках любых проверок умений Взаимодействия в ходе допроса. Однако, как только Отношение улучшено до Сложного (-10), они начинают выдавать мимоходом что-то полезное. эльдар владеют следующей информацией:

• Вороньи Духи следили за кораблём исследователей с тех самых пор, как те повстречались с Каррадом Валлом на Беззаконии. Это было первым шансом для корсаров атаковать.

•Все Вороньи Духи сейчас охотятся за исследователями. Они хотят вернуть священный кусочек Лу'Насада, который исследователи «украли».

•Бадб Ра не знает, откуда артефакт, но знает, что её народ должен применить его, чтобы остановить ужасную угрозу и помешать ей уничтожить Коронус.

•Бадб ничего не знает про Дерлета и аколитов, как и не интересуется их судьбой.

•Если Бадб убедили в доброй воле исследователей или подвергли крайним мерам допроса, она сообщит, что ей было приказано вернуть артефакт в систему Змеиной колыбели.

•Даже если Бадб разрешить обыскать судно на предмет реликвии, она не сможет её найти. Стазисное поле, зашищающее камень душ, мешает её довольно скромным способностям найти артефакт.

Если никто из эльдар не пережил бой, исследователи могут попробовать изучить их записи. Это потребует персонажа, у коего есть умение Знания языка (эльдар), чтобы пройти **Лёгкую (+30) проверку Интеллекта**. Если ни у кого из исследователей нет таких способностей, они могут связаться с кем-либо на Поступи, кто смог бы помочь в расшифровке. В случае успеха персонаж способен распознать и активировать журнал в камне на перчатке Бадб. В журнале есть несколько сообщений, коими Бадб обменялась с ясновидцем Кайлле. В этих сообщениях говорится, что ей нужно достать Сердце Анариса, дабы его можно было использовать в попытке остановить возвращение мира-корабля. Ей было приказано добыть Сердце любой ценой. Как только артефакт у неё в руках, Бадб должна была вернуться с ним к Шпилю как можно скорее.

Карта, ведущая героев к Шпилю-убежищу, в журнале Бадб присутствует. Если исследователи уже расшифровали эльдарские руны, чтобы связать карту и систему Змеиной колыбели, нужна Обычная (+10) проверка Обыденных знаний (Пространство Коронус). Если у исследователей будет две или более степени успеха, они вспомнят слухи о том, что на краю той опасной системы присутствует эльдарский шпиль типа «Убежище».

Заметные личности

Следующие НИП играют важную роль в розыгрыше сюжета на Поступи. Полная игровая статистика этих персонажей включена в примечания для НИП, начиная со страницы XXX.

Гарвин Дерлет
Аколит-стажёр Инквизиции. Путешествие Гарвина в пространство Коронус – его первое самостоятельное задание от инквизитора Арктура. Он крайне нервно относится к тому, чтобы успешно зарекомендовать себя в этом деле и угодить инквизитору. Соответственно, он постоянно пытается продемонстрировать власть над вещами, о которых не имеет понятия даже и близко, путём попытки быть в каждой бочке затычкой.

С момента посадки на борт Дерлет постоянно находит новые способы усложнить исследователям жизнь. Часть тех проблем, которые он создаёт, объясняется непрестанными расспросами экипажа, которые выдают его полное непонимание техники варп-путешествий. Другие проблемы возникают, когда он пытается отдавать приказы экипажу, что случается регулярно. Это должно случаться в неподходящее время и отражать усилия того, кто явно пытается делать то, в чём не разбирается.

До того, как стать аколитом, Дерлет был статистиком, занятым слежением за постоянными поставками различных чернил, которые используются в отделениях Администратума на Сцинтилле. Полоса двусмысленной удачи забросила его в самую гущу перестрелки между сбежавшим ксеносом и аколитами инквизитора Арктура. После того, как он выжил в схватке и смог отбрехаться на допросе, его и наняли. За два последующих года Дерлета повысили, по сути, из-за того, что он оказался единственным уцелевшим в нескольких катастрофических миссиях.

Бадб Ра
Бадб фанатично предана делу ясновидца Кайлле и понимает, что её жизнь и жизни её товарищей – ничто по сравнению с предречённым опустошением. Хоть у Бадб нет особо времени на примитивные методы людей, она готова мириться с ними, если необходимо. В конце концов, она знает, что предотвратить знамения наступления ужасного будущего намного важнее, чем личная слава.

Вороньи Духи

Эти эльдар – потомки тех жителей Лу'Насада, которые не были на нём в момент его осквернения. Они знают, что он потерялся в Разломах Гекатона, и ясновидцы их фракции давно предрекли его возвращение в качестве бесконечно испорченной силы разрушения. На протяжение тысячелетий Вороньи Духи жили в пространстве Коронус, уничтожая всех, кто, как верили их ясновидцы, мог бы ускорить возвращение мира-корабля.

Спустя тридцать лет после возвращения Лу'Насада Вороньи Духи упорно искали любые способы уничтожить его. Одновременно с этим их суда прочёсывали пространство с целью уничтожить тех, кто мог бы подвергнуться порче из-за дома их предков. Именно из-за бесконечного стремления зашитить пространство от порчи Лу'Насада эта фракция заслужила репутацию безжалостных убийц.

Дополнительная информация по Вороньим Духам доступна в книге «На краю бездны».

Бадб холодна и замкнута. Если исследователи уже встречались с ней в приключении «Забытые хранилища» (см. «На краю бездны»), она не меняет к ним особенно своё отношение, несмотря на прошлые встречи. Однако, если они у неё в долгу, она попробует на этой почве договориться об освобождении и себя, и товарищей. Она без проблем украдёт у них реликвию, но очень неохотно будет помогать им или принимать их помощь. Она предложит совсем уж базовую информацию, нужную для попыток добиться своего. Бадб Ра верит, что, если артефакт удастся доставить Вороньим Духам, то катастрофы удастся избежать, и все жертвы эльдар будут оправданы.

В пустоту

«Нечестивые эльдар умеют пересекать варп и выслеживать пустотные суда так, как не умеет Империум. Если мы хотим применять скрытность или внезапные атаки, нам необходимо научиться скрывать наши передвижения от них».

– вольный торговец Бастилле

Эта сцена начинается, когда исследователи покидают Поступь. В этот момент они могут или готовиться к путешествию через Пасть к Сцинтилле, или же решить расследовать атаку Вороньих Духов, отправившись к Змеиной колыбели. В любом случае, эти события начинаются с того, что они направляются к выходу из системы Поступи, до возможности уйти в варп.

Покидая порт

Покидая Поступь, исследователи уже должны знать, куда держать путь. Если они решили взять на борт Дерлета, тогда, скорее всего, они движутся к Сцинтилле через Пасть. Либо же ПИ решили расследовать атаку Вороньих Духов и полететь к Змеиной колыбели. Наконец, другие группы могут выбрать проигнорировать просьбу Дерлета о транспортировке и уничтожить эльдарских пиратов без желания задумываться об их мотивах.

Для тех, кто направился к Сцинтилле, Дерлет пытается руководить всеми приготовлениями к транспортировке. Он хочет участвовать в управлении кораблём, с мостика, если возможно. На протяжение процесса он замедляет работу исследователей, забрасывая их вопросами и предложениями, а затем жалуется на задержки. Когда персонажи приступают к навигации (если выбрали этот путь), позвольте им осуществить первые несколько этапов навигации до завершения данной сцены. Когда навигатор достигает момента прокладки курса, сообщите, что бури в варпе, окружающие Пасть, сейчас особенно неистовы. Затем навигатор обретает видение. В этой ситуации прочтите или перефразируйте следующее:

«Ваше видение Имматериума внезапно блокируется появившейся тенью. Вы слышите отзвуки сотен тысяч стонущих голосов, плачущих в агонии и угрожающих устроить варп-бурю огромных масштабов. Голоса издаёт тёмный, зыбкий силуэт, который возник из глубин варпа. Вы чувствуете, как он приближается, ибо нутром ощушаете холодок, а крики начинают мешать концентрации

Хоть вы и пытаетесь отвести взгляд, вы понимаете, что тень – огромный корабль, состояший из изящных изгибов, кои нарушены и изломаны таким образом, что, судя по всему, мешают вам по-настоящему сосредоточиться. Вы инстинктивно понимаете, что это – видение грядущих событий. Если вы собираетесь пересечь Пасть, то должны это сделать немедля, до того, как данная угроза воплотится в жизнь».

Как только видение окончилось, но до того, как судно войдёт в варп, переходите к Пробуждению.

Исследователи, решившие направиться к Змеиной колыбели, сталкиваются с Дерлетом и, если она в курсе, Бадб. Они оба считают, что ПИ следует игнорировать эльдарские интриги. Дерлет твёрдо убежден, что его возвращение на Сцинтиллу куда важнее, чем активность Вороньих Духов. Бадб попросту хочет реликвию и свободы, дабы смочь вернуть её своему народу. Она непременно считает, что участие людей в кризисе лишь ещё больше всё осложнит. Хотя они оба не в том состоянии, чтобы как-то особенно диктовать условия, они всё же попытаются отговорить исследователей от их решения. Бадб попросту отказывается помогать им в расшифровке своих записей или прокладке пути к Змеиной колыбели.

Когда исследователи, отправившиеся к Колыбели, приблизились к краю системы Фурибунд, их судно внезапно засекло эльдарский корабль, идуший на бесшумном ходу всего лишь в 4 ПЕ от вас. Этот корабль – крейсер Вороньих Духов «Завершение судьбы» (стр. XXX). Он готов к бою, но пробует сначала вступить в переговоры.

Если игроки принимают сигнал, дисплей демонстрирует эльдара, одетого в помпезные корсарские цвета, нетипичные для одеяний Вороньих Духов. Он представляется Истаурменом Гарадхуном и объясняет, что его народ в курсе, что реликвия всё ещё у исследователей. Они бы хотели получить шанс выторговать её. Если исследователи соглашаются на обсуждение сделки, он предлагает продолжить переговоры где-нибудь в более уединённом месте. Затем он настаивает на встрече лицом к лицу либо на Поступи, либо в иной системе на выбор исследователей.

Если исследователи не принимают вокс-передачу или отказываются обсудить предложение, «Завершение судьбы» атакует. Целью атаки является повредить его достаточно для того, чтобы корабль не смог уйти в варп. Кроме того, корсары предпримут ряд абордажей. Их задача – найти и вернуть реликвию. Если у эльдар будет шанс, они также попытаются освободить Бадб. Они не слишком беспокоятся, что могут ранить исследователей, но Вороньи Духи используют любые средства, что у них есть, чтобы выполнить задачу.

Когда исследователи закончат бой, согласятся вступить в формальные переговоры или приготовятся отступить, переходите к пробуждению.

Если персонажи решили проигнорировать Бадб и Дерлета, чтобы заняться иными делами, то тогда это последний шанс вернуть их в лоно сюжета приключения. Переходите к пробуждению до того, как они приготовятся к переходу в имматериум.

Пробуждение

Как только исследователи завершат последние приготовления ко входу в варп, сообщите любым псайкерам, что те внезапно почуяли глубокий стонуший звук. Все псайкеры (включая НИП) должны сразу пройти Тяжёлую (-10) проверку Силы воли. Используйте рейтинг экипажа судна для определения силы воли НИП-псайкеров, включая астропатический хор судна и навигатора, если возможно. Они все в курсе, что нечто на борту только что издало невероятно мошный телепатический крик о помоши. Провалившие проверку сразу же получают уровень Усталости, с дополнительным уровнем за каждую степень провала. Крик не прекращается, но, после начального шока, усталость более не прибавляется.

Все желающие персонажи могут пройти **Рутинную (+20) проверку Запретных знаний (Варп)**. Те, кто преуспеет, поймут, что вход в имматериум с таким маяком на борту определённо привлечёт нежеланное внимание. Крик такой силы явно пробьёт корабельное поле Геллера, что привлечёт к судну созданий варпа. Это крайне увеличит рискованность любого путешествия. Какова бы ни была природа маяка, его нужно заглушить прежде, чем исследователи смогут безопасно путешествовать через варп.

Если исследователи уже связались с Вороньими Духами, тогда Истаурмен Гарадхун немедленно попытается восстановить связь с ними через вокс. Он понимает, что крик исходит от камня души могучего эльдарского псайкера. Он жаждет узнать, что исследователи сделали, чтобы вывести из строя утраченный артефакт его народа. В зависимости от реакции ПИ это может спровоцировать эльдарский корабль на нападение, ибо ксеносы боятся, что у них остались лишь считанные мгновения для возвращения камня души их погибшего лидера прежде, чем люди уничтожат его.

Любой с психическими способностями может легко отследить источник звука. Для этого нужно лишь пройтись по коридорам судна и проследовать за криком туда, где он постепенно становится всё громче. Нужное на это время зависит от места хранения реликвии и размера корабля. Однако, должно уйти не более пятнадцати минут, как раз пока кто-то другой будет вести напряжённые переговоры с враждебным эльдарским судном. Если никто из исследователей не является псайкером, НИП-псайкер среди экипажа потребует, чтобы ПИ сопровождали её к источнику маяка, дабы они смогли его заглушить.

Рядом с реликвией

Если исследователи ранее не раздобыли артефакт на Дамарисе, добыв его в «Заснеженных окраинах», его внешность остаётся неизменной. Большой ларец исписан имперскими символами, священными текстами и изображениями, что повествуют о триумфах святого Друза. На боку размешена большая цифровая консоль. Епископ Аринт (см. стр. 25 «Заснеженных окраин») ранее сообшал исследователям код для открытия ларца, который заставляет устройство мерцать мягким, бледным синим светом. Яркость свечения, однако, мешает кому угодно видеть то, что скрыто в самом ларце.

Далее, любой исследователь, приблизившийся к ларцу, внезапно вспоминает серию из восьми цифр. Если ввести их в консоли, ларец сначала издаст визг в очень высокой октаве. Любой хорошо разбирающийся в техно-лингве персонаж поймёт, что звук означает предупреждение о выключении системы. Спустя несколько секунд ряд ранее незаметных лампочек на ларце начнёт мерцать в асинхронной последовательности. После этого зашёлки на ларце откинутся и облако спрессованного газа вырвется из нескольких отверстий в основании шкатулки. В отличие от известного кода, никакие лампочки не будут светить. Вместо этого персонажи теперь смогут увидеть ярко-синий эльдарский камень душ, покрытый глифами и подсоединённый к нескольким образцам имперских технологий. **Рутинная (+20) проверка Техпользования** позволит персонажу вытащить камень из шкатулки. С двумя или более степенями успеха тот, кто этим занимается, поймёт, что ларец, по факту, имеет стазисное поле – ценный артефакт сам по себе.

Ясновидец Анарис приступит к телепатическому общению при помощи отправки мыслей с первым же персонажем, который прикоснётся к его камню. Если исследователь решит сопротивляться, считайте, что у Анариса Сила воли 60 и Нечеловеческая сила воли (x2). Ясновидец постарается побыстрому обьяснить, что пространство в ужасной опасности, и ему нужна помощь. Он признаёт, что недавно посылал им сон, который намекал на ужасное, предвиденное им бедствие.

Заметим, что Анарис не избирателен в выборе собеседника. Он легко общается с любым исследователем, независимо от их психических способностей или общественного положения. Он нуждается в сотрудничестве и ждёт его; он отчётливо верит, что они обладают достаточными навыками, чтобы справиться с текущей задачей.

Возвращение Анариса

Как только Анарис сможет общаться без помех, он попытается договориться с исследователями. Он поясняет, что времени мало, и, если кризис должен быть преодолён, они должны помочь эльдарам. Он тут же предупреждает, что вся разумная жизнь в пространстве находится под угрозой грядущего рока. Он также заверяет, что их щедро вознаградят за усилия, и что сказания об их отваге и самоотверженных подвигах наверняка разойдутся по всему пространству.

Если Анарис не может установить связь с любым из исследователей, он прибегает к манипуляциям кукловода. Если он получит контроль над персонажем таким образом, он будет управлять им ровно столько, чтобы обьяснить происходящее, после чего вернёт своё сознание в камень. Пока Анарис управляет телом, он становится крайне внимательным к своему камню души, нося с собой всё время. Анарис не может овладевать жертвой на более чем час за один раз, из-за недостатка физических резервов. Он неохотно прибегает к подобному грубому применению своих сил, но времени мало и ему приходится идти на крайние меры.

Когда исследователи, наконец, согласны разговаривать, он представляется ясновидцем Анарисом с Лу'Насада. Затем он сообщает максимально сжатую версию истории Лу'Насада. По сути, Анарис говорит, что прекрасный мир-корабль извратили силы варпа после случайного захода в то, что люди называют Разломами Гекатона. Он также кратко отвечает на вопросы, чтобы убедить игроков в своей доброй воле.

•**Как ты умудряешься общаться с нами?** *Пути моего мира уникальны. Мы шли путями, кои многие иные из нашей расы запрещали. Наши методы по сохранению душ превосходили те, что используются всеми прочими, и я обнаружил, что они пережили века. Я не желаю зла ни вам, ни вашей расе, но, напротив, пришёл к вам, чтобы просить о помощи в спасении данного региона от угрозы, что излучает нынче мой дом.*

•**Как ты попал сюда?** *Я знал, что пришла пора действовать. Когда Дамарис подвергся нападению, я сосредоточил силы на манипулировании епископом Аринтом, чтобы тот отправил мой камень душ с мира прочь, с вами. Я знал, что нити судьбы нуждаются в моём сотрудничестве с вами для победы над порчей Лу'Насада.*

•**Почему мы не слышали ранее о Лу'Насаде?** *Мир-корабль пропал в давно ушедшую эпоху. Даже почти все представители моего народа верят, что это – лишь легенда, которой запугивают молодёжь. Со времени его недавнего возвращения никто из вашей расы не дожил до возможности рассказать о нём.*

•**Почему никто о нём не мог рассказать?** *Лу'Насадом овладело безумие варпа. Столкнувшиеся с ним неизбежно поддаются порче из-за одного лишь его присутствия. После возвращения мира-корабля я ощутил отголоски его тёмного голода. Я знаю, что он уже пожирает населённые планеты. Если я его не остановлю, предсказанное мною будущее осуществится. Все солнца пространства падут перед варпом, а Лу'Насад поглотит или совратит души всех живых при помощи своих тёмных сил.*

•**Как он это сделает?** *Мой мир выбрался из Разломов и теперь странствует по региону. Бури в варпе уже надвигаются, реагируя на его присутствие. Вскоре они усилятся до такой степени, что регион, который вы зовёте пространством Коронус, будет изолирован от всей остальной галактики. Силы варпа, которые вам известны как Хаос, неизбежно совратят или уничтожат всех жителей. Если вы не поможете моему народу, предвиденное мною будущее неизбежно. Многие тропы в Паутине уже перерезаны или искажены. Мы должны действовать немедля, пока Лу'Насад не завершил свою миссию.*

•**Что нам нужно сделать?** *Я предвидел собрание моего народа в месте, что вы зовёте Змеиной колыбелью. Мы должны поспешить туда, ибо я знаю, что без вашего участия любые усилия по победе над Лу'Насадом окончатся неудачей. Как только мы прибудем туда, многие из предвиденных мною путей должны будут пересечься. Искажающее влияние моего утраченного мира-корабля уже начало уводить в сторону те пути, что я ещё могу посчитать безопасными.*

•**Почему мы должны помогать тебе?** *Без моей помощи ведомо мне, что рок неотвратим. Я не знаю, почему ваши труды в этом вопросе столь жизненно важны, но ради обоих наших народов, как и всей галактики, мы должны работать вместе. Если вы решите отринуть этот путь, то смерти миллионов окажутся на вашей совести.*

•**Что мы за это получим?** *Выживания недостаточно? Тогда подумайте об артефактах, утраченных моим народом. Эти шедевры наверняка будут баснословным богатством для таких дикарей, как вы. Если нужно ещё больше, то, возможно, я смогу убедить моих сородичей предложить вам ещё большую награду. Но сейчас не время поддаваться алчности. Знайте, что с вами обойдутся достойно, и знайте также, что судьба нуждается в вас ради выживания нас всех.*

Если исследователи решат уничтожить камень души Анариса, всё остальное приключение становится определённо более тяжёлым. Без Анариса ПИ не смогут найти Лу'Насад и противостоять его маняшей песне в акте III. Даже если им удастся безопасно добраться до него, возможно, используя артефакты Хаоса для защиты, им всё ещё нужно раздобыть невероятно мощный эльдарский камень душ, который нужно присоединить к кругу бесконечности мира-корабля. После уничтожения Анариса убедить Вороньих Духов или эльдар Каэлора предоставить вам другой камень душ наверняка будет практически невозможно.

Если исследователи сообщат аколиту Дерлету о мире-корабле, он определённо заинтересуется в изучении ситуации. Хотя он всё ещё не хотел бы задерживаться на пути к Сцинтилле, он согласен с необходимостью заняться более опасной эльдарской угрозой. Хоть он и не сообщит об этом исследователям, Дерлет вспомнит, что лорд-инквизитор Кобр Аквайрре пропал в Разломах Гекатона. Он подозревает, что может обнаружить какие-либо зацепки относительно смерти великого человека, расследуя эльдарские ужасы. Такая находка должна значительно повысить его репутацию в глазах инквизитора Арктура.

Гость на пороге

Пока исследователи вели переговоры с Анарисом, другие члены экипажа в это время, вполне вероятно, делали всё возможное, чтобы потянуть время, отвечая на вопросы от Истаурмена Гарадхуна с «Завершения судьбы». В случае с командами, что ещё не встретились с эльдарским судном, оно прибывает в данный момент в ответ на то, что камень души Анариса покинул стазисное поле. В любом случае, эта сцена фокусируется на переговорах между экипажем эльдарского крейсера и исследователями.

Когда камень душ издал пронзительный вопль, «Завершение судьбы» тут же узнал о его присутствии. В этот момент корабль перестаёт бесшумно двигаться и на максимальной скорости помчится к кораблю исследователей. Когда эльдар приблизились, Истаурмен Гарадхун, дипломат с крейсера, установил связь по воксу и потребовал вернуть эльдарам их артефакт. Когда данный разговор состоялся, все группы, у коих ещё есть реликвия, должны быть в относительно равных условиях; исследователи столкнулись с потенциально враждебным эльдарским судном в пределах досягаемости орудий и имеют артефакт, что эльдар отчаянно желают заполучить.

Гарадхун поначалу имеет Тяжёлое (-10) Отношение в рамках любых проверок умений Взаимодействия. Чтобы избежать попытки абордажа, исследователи должны улучшить его Отношение до хотя бы Равнодушного. Если они решат пригласить на переговоры ясновидца Анариса, они получат бонус в +30 к Взаимодействию. Однако, если они дадут понять, что уничтожили его камень души, вместо этого будет штраф в -30 к любым проверкам Взаимодействия.

Если исследователи предложат вернуть Гарадхуну Бадб и любых иных выживших корсаров, это может сыграть значительную роль в переговорах. Если ни один из корсаров не имеет серьёзных ранений, или если их ранили, но обхаживали и заботились, это тут же улучшает нрав Гарадхуна на две степени. Если же исследователи признают, что убили Бадб и её команду, но выразят

более-менее сожаление и сочувствие, и предложат затем отдать тела, это улучшит нрав на одну степень.

Если исследователи проливают свет на тот факт, что просто истребили отряд эльдар или упомянут, что уничтожили их камни душ, нрав Гарадхуна падает на одну степень.

Если исследователи смогут урезонить Гарадхуна, он согласится сопровождать их в систему Змеиной колыбели. Он поясняет, что там можно провести встречу для обсуждения жизненно важных вопросов касательно пространства Коронус. Камень душ должен присутствовать на данных переговорах. Так как Анарис тоже явно желает людского присутствия, Гарадхун готов пойти на уступки ясновидцу.

Если исследователи передадут историю Анариса Гарадхуну, ситуация значительно меняется. Знание того, что ясновидец говорил с ними и начал делиться информацией, убеждает Истаурмена в необходимости сотрудничать теснее. Хоть и не слишком охотно, он объясняет, что эльдар намерены собрать совет, посвящённый древнему артефакту и надвигающейся погибели. Если дух ясновидца убеждён, что исследователям нужно тоже присутствовать, тогда Вороньи Духи не смеют им препятствовать. Памятуя об этом, Гарадхун соглашается на помощь «Завершения судьбы» в прокладке пути к эльдарскому аванпосту в Змеиной колыбели. Он заверяет игроков, что они узнают всю историю целиком, как только прибудут на место.

Если Гарадхун уверится, что переговоры безнадежны, «Завершение судьбы» атакует корабль исследователей, применяя тактику «Ударил-отступил» и абордажи. Цель Вороньих Духов – захватить камень душ любой ценой. Они не собираются убивать весь экипаж исследователей или уничтожать их корабль. Скорее, они лишь хотят повредить его, чтобы было время достать камень.

Подход Вороньих Духов меняется, если они уверены, что камень душ был уничтожен. В таком случае их действия исключительно карательные: эльдар пойдут на всё, чтобы уничтожить исследователей и их судно, если только корсары не окажутся в такой тяжёлой ситуации, что бегство станет единственным их способом выжить.

Действующие лица

Нижеследующие НИП играют важную роль в развитии событий, когда персонажи покидают Поступь. Полная игровая статистика по ним включена в приложение для НИП, начиная со страницы XXX.

Ясновидец Анарис

Ясновидец Анарис был единственным, кто пережил осквернение Лу'Насада. Только его судно, «Шёпот Анариса», смогло сбежать с мира-корабля и пережить путь прочь из Разломов Гекатона. Среди всего экипажа лишь он один имел достаточно силы воли, чтобы противостоять маняшей песне искажения коварного варпа. Это позволило ему оставаться в живых, пока его соратники гибли, хоть их души и перенеслись в камни душ «Шёпота». Вскоре после этого Анарис умер в одиночестве на пустой планете, поддавшись скорби об утраченном мире и видениям о будущей катастрофе.

Спустя время его камень душ был найден людьми-исследователями. Обнаружив его, эти люди решили заключить камень в стазисное поле как способ защитить свою команду от влияния ясновидца. Годы спустя предприимчивый член той экспедиции продал ларец с камнем под защитой поля первым колонистам Дамариса. В ходе продажи исследователи придумали незаурядную историю о том, что в шкатулке была реликвия святого Друза, и продемонстрировали поддельные документы в качестве доказательства своих слов.

Вырвавшийся из плена стазисного поля, ясновидец крайне разговорчив для существа, погибшего тысячи лет назад. Со смертью тела большая часть его эмоций канула в лету; вместо этого им движет вполне логичное желание остановить Лу'Насад. Он верит, что его влияние на души своего народа окажется достаточным, чтобы избежать катастрофы. В древние времена ему было даровано видение об успехе, но он помнит из этого самого видения, что ему потребовалась помощь людей, чтобы прекратить нечестивое буйство мира-корабля, так что ему отчаянно нужна помощь исследователей в этом деле. Хоть он и не хотел бы просить, Анарис понимает, что ситуация не в его пользу. Чтобы это хоть как-то компенсировать, ясновидец прибегает к лести, ужасным предупреждениям и туманным обещаниям славы и богатств.

Истаурмен Гарадхун

Гарадхун – корсар из Вороньих Духов, работающий истаурменом – дипломатическим посредником – на борту «Завершения судьбы». Из-за этого он куда терпимей относится к людям и другим расам, чем большинство его сородичей. Помните, впрочем, что Вороньи Духи известны безжалостным истреблением всех не-эльдар на пути. У начальства Гарадхуна и так уже почти лопнуло терпение, когда «Завершение судьбы» встречается с исследователями. Истаурмен смог убедить командира не начинать систематическое уничтожение всех людей в системе Фурибунд. Он активно пытается намекнуть исследователям сказать верные слова, чтобы успокоить капитана, что позволит эльдарам заключить союз с ПИ.

Он более всего озабочен возвращением камня души Анариса. Если исследователи уже пригласили Анариса на переговоры с Гарадхуном, он невыразимо поражён присутствием древнего ясновидца. В ином же случае Гарадхуну придётся пойти на всё, чтобы заполучить реликвию или, хотя бы, убедить исследователей сопровождать «Завершение судьбы» в систему Змеиной колыбели.

Гарадхун не командует эльдарским крейсером, но он является наиболее высокопоставленным членом его экипажа, с коим исследователи могут взаимодействовать. Насколько им известно, последнее слово остаётся за ним. Хоть он и не занимает уступчивую позицию в работе с ПИ, он делает всё, чтобы быть максимально цивилизованным в этой самой работе.

Раскачивая колыбель

«Эльдар – невероятно древняя раса, располагающая секретами, что Бог-Император не счёл верным поделиться с человечеством. Однако, эти знания неоспоримо извратили их тем или иным образом. Они – ксеносы, и должны быть уничтожены, независимо от носимых ими лживых масок».

– архиепископ Годфри Хаг

Эта сцена начинается с того, что исследователи прибывают в систему Змеиной колыбели, которая находится во Владениях Винтерскейла. Эта двойная система располагает дюжиной планет, что следуют по необычной солнечной орбите вокруг двух древних синих звёзд. У исследователей мало времени на исследование местности. Как только они вышли из варпа, их встречает сигнал со шпиля типа «Убежище», который находится в плотном поясе астероидов системы. Как только игроки представились, эльдар помогают пересечь поле и состыковаться со шпилем. После этого исследователи должны провести переговоры с двумя эльдарскими фракциями, а затем уделить внимание прибытию призрачного эльдарского корабля.

В Змеиную яму

Когда исследователи заходят в систему Змеиной колыбели, их ауспики обнаруживают плотные поля астероидов, необычные гравитационные ямы и далёкое мерцание планет на странных орбитах вокруг звёзд-близнецов. Если их сопровождает «Завершение судьбы», он вновь выходит на связь и ведёт их к шпилю. Если же ПИ путешествуют сами, повредив ли «Завершение судьбы» или каким-то образом убедив Вороньих Духов, что их помощь не требуется, то шпиль сам устанавливает контакт, предоставляя координаты для стыковки с доступным доком.

Когда исследователи приблизились, то смогли увидеть первые признаки шпиля. Космическая станция – огромная постройка, более чем двенадцати километров в длину. Центральное ядро шпиля – рифлёный цилиндр, увенчанный массивными кристаллическими структурами по обе стороны. Шесть изящных арок симметрично выстроены вокруг центра. Вся станция окрашена в призрачные оттенки белого и бледно-серого, перемежающиеся огромными бледно-синими самоцветами. **Тяжёлая (-10) проверка Запретных знаний (Ксеносы)** даёт понять, что шпиль способен вместить вплоть до 50 000 эльдаров.

Если исследователи просканируют систему на предмет иных судов, они смогут обнаружить присутствие шести эльдарских фрегатов и двух лёгких крейсеров, состыкованных со станцией или висящих на низкой орбите близ неё. Один из крейсеров демонстрирует окрас из багрового и оранжевого, равно как все прочие суда всё тех же бледных цветов, что и сам шпиль. **Ординарная (+0) проверка Запретных знаний (Ксеносы)** связывает яркую цветовую схему с миром-кораблём Каэлор.

Если игроки не предпримут никаких откровенно агрессивных действий, эльдар на протяжение всего времени будут вести себя пассивно. Для многих групп, впрочем, лучше всего было бы, если бы ситуация была представлена как максимально напряжённая. Вороньи Духи известны враждебностью по отношению к людям, а исследователи направляются прямиком в их цитадель. Хотя у ПИ должен быть в безопасном месте камень души

Анариса, у эльдар под рукой подавляющее численное преимущество и более продвинутые технологии. Возможно, будет уместным, если ПИ обнаружат необычные узоры энергетических потоков у станции и ксено-кораблей по мере приближения к ним. Это могут быть отличительные признаки активируемых вражеских орудий и систем зашиты, либо же попросту аномальные сигналы в силу необычной звёздной географии системы.

Исследователи добровольно плывут прямо в акулью пасть. Такая ситуация должна быть весьма некомфортной, ибо они ждут, что что-то пойдёт совершенно не по плану. Тем временем, эльдар наблюдают за каждым их шагом, готовясь предпринять любые необходимые действия. Однако, цель Вороньих Духов – вернуть камень душ, дабы его можно было применить по задуманному назначению. Эльдар не хотят рисковать, чтобы не уничтожить его.

Если исследователей сопровождает аколит Дерлет, он в этот момент крайне недоволен, если только ему не сообщили о связях с Разломами Гекатона. Они не только решили отложить его путешествие на Сцинтиллу, но и посмели связаться с мерзкими ксеносами. Он попытается сделать всё возможное, чтобы убедить их, что единственное разумное действие в данный момент – атаковать и уничтожить эльдарские корабли и станцию. За исключением этого, он настаивает, чтобы исследователи позволили ему пойти с ними на станцию, дабы он смог составить полный отчёт об их действиях для Инквизиции. Если Дерлет в курсе про Лу'Насад и знает о потенциальной связи с Аквайрре, он, напротив, будет вести себя с эльдар крайне подобострастно, пытаясь добыть любые крохи информации от них, какие только может, при помощи невероятных манер и лести.

Баланс, но неравенство

После того, как исследователи состыковались со шпилем, они могут покинуть судно и войти. Эльдар вежливо требуют, чтобы ПИ были без оружия, ибо это должны быть мирные переговоры. Они также требуют, чтобы ПИ взяли с собой исключительно семнадцать человек на встречу. Почему именно такая цифра, эльдар не поясняют.

Попав на станцию, исследователи сразу же замечают, что здание кажется необычайно тихим. Нет успокаивающих гимнов, восхваляющих Бога-Императора из динамиков корабля, как и не разобрать типичных звуков работы системы атмосферной очистки. Атмосфера корабля состоит из чистого воздуха, но и отдаёт сладким, слегка электрическим ароматом, который им незнаком. Коридор обрамлён словно бы костяной структурой, которая окрашена в ярко-белый цвет. Белый материал периодически усеян бледными синими камнями, которые имеют диаметр от трёх до тридцати сантиметров. Стены же – крайне бледно-серого цвета с едва заметным перламутровым отливом. Коридор, в который вошли исследователи, имеет пять метров в ширину, и растянут на тридцать метров вплоть до ряда изящно украшенных двойных дверей. Перекрёстных коридоров тут не заметно, как нет и никаких признаков обитателей в главном коридоре.

Когда исследователи входят в зал заседания, навстречу выходят по девять членов от каждой группы, кланяются и возвращаются на свои места. Исследователи могут понять, что движения отдают крайней упорядоченностью, практически ритуалом. ПИ понимают, что пора бы уже и самим занять свои места. **Рутинная (+20) проверка Обаяния** позволяет персонажам немного вникнуть в этикет данных переговоров. В случае успеха становится ясно, что высокопоставленные члены экипажа должны занять места вокруг стола так, чтобы наиболее высокопоставленные сели в центре. Восемь же самых нижних чинов группы должны стоять, желательно, молча, позади кресел своих начальников. Каждая дополнительная степень успеха даёт бонус в +5 ко всем дальнейшим усилиям в переговорах. Соответственно, каждая степень провала даёт штраф в -5.

До того, как исследователи покинули судно, ясновидец Анарис попросил их взять его камень душ с собой на встречу. Он убеждён, что его присутствие жизненно важно для проведения переговоров, как он предвидел. Если аколит Дерлет убедил исследователей взять его с собой, он ожидает, что займёт место за столом, Если Бадб или любые другие атаковавшие корабль ПИ на Поступи корсары всё ещё жива, они встречу не посещают. Эти эльдар поясняют, что собрание такого сорта предназначено только для тех, чьё присутствие было предсказано.

Змеиная колыбель

Эта система детально описана в «На краю бездны». Хотя в ней происходит важнейшая сцена, пересечение астероидного пояса и взаимодействие с внутренними планетами находится за рамками данного сценария. МИ с доступом к этому фолианту могут захотеть расширить события в системе, но это необязательно. Исследователи, что уже ранее посещали Колыбель, могут уже быть знакомыми с Вороньими Духами. Если так, то это может изрядно повлиять на происходящие переговоры. Все касающиеся «Потухшего солнца» детали включены в данный том.

Змеиная колыбель

Эта система детально описана в «На краю бездны». Хотя в ней происходит важнейшая сцена, пересечение астероидного пояса и взаимодействие с внутренними планетами находится за рамками данного сценария. МИ с доступом к этому фолианту могут захотеть расширить события в системе, но это необязательно. Исследователи, что уже ранее посещали Колыбель, могут уже быть знакомыми с Вороньими Духами. Если так, то это может изрядно повлиять на происходящие переговоры. Все касающиеся «Потухшего солнца» детали включены в данный том.

Вороньи Духи

Ясновидец Кайлле руководит фракцией Вороньих Духов, занимая центральное кресло на своей стороне стола. Сидящие рядом с ним эльдар носят схожие одежды, хотя их украшения заметно менее изысканы, чем у ясновидца. Восьмеро эльдар, стоящие за присевшими, все, похоже, держатся с надменностью закалённых воинов. Некоторые из них демонстрируют татуировки, необычные причёски и шрамы, похожие на тех корсаров, с коими исследователи могли встречаться в прошлом.

Любой исследователь может предпринять **Тяжёлую (-10) проверку Оценки**, когда данные персонажи сразу же попали в поле зрения. В случае успеха они понимают, что носимые данными эльдар одежды выглядят идеально. С двумя или более степенями успеха ПИ заключают, что это из-за того, что одеяния эльдар предназначены для особых случаев вроде такого вот собрания. Персонажи с такой степенью успеха способны предположить благодаря этому, что Вороньи Духи на этих переговорах чувствуют себя не в своей тарелке. Так оно и есть. Тысячи лет вдали от общества миров-кораблей означают, что корсары плохо разбираются в искусстве социализации эльдар.

В рамках переговоров цели Вороньих Духов довольно просты. Они требуют выдать Бадб и её товарищей, камень души ясновидца Анариса и любую дополнительную информацию, если таковая у исследователей имеется. Взамен они готовы позволить им покинуть Змеиную колыбель с миром.

Ясновидец Кайлле выдвигает эти требования как можно более немногословно. Ему не терпится прекратить встречу, дабы его народ смог остановить Лу'Насад. Он и так согласился участвовать в ней, чтобы удовлетворить просьбу эльдар с мира-корабля Каэлор, переданную чародеем Дхуном.

Мир-корабль Каэлор

Чародей Бхайне Дхун занимает центральное кресло на стороне эльдар, представляющих мир-корабль Каэлор. Хоть его практический опыт значительно уступает опыту ясновидца Кайлле, его авторитет подкреплён силой живого мира-корабля. Это придаёт его словам куда больший вес, чем в противном случае могло бы показаться из-за неравенства их титулов. Семеро эльдар, составивших Дхуну компанию рядом с ним, также носят на одеждах знаки, подсказывающие, что они тоже заслужили звание чародея; восьмой одет в характерные доспехи экзарха мрачных мстителей. Восьмеро же стоящих позади эльдар носят под одеяниями багровые и оранжевые доспехи защитников. Все они стоят с

идеальной осанкой и по струнке, что намекает на сильную военную дисциплину.

Когда исследователи впервые обращают пристальное внимание на представителей мира-корабля, они могут пройти Тяжёлую (-10) проверку Оценки. Успех указывает на то, что их одеяния, хоть и не поношенные, всё же не с иголочки. С двумя или более степенями успеха можно заключить, что данные наряды являются частью повседневного гардероба. Персонажи с такой степенью успеха находятся под сильным впечатлением того, что эти эльдар тесно знакомы с этикетом, необходимым в правильном эльдарском обществе. Действия эльдар мира-корабля продиктованы этим сводом правил, и они способны следовать ему столь же легко, как и дышать.

Чародей Дхун намерен вовлечь исследователей в миссию по остановке Лу'Насада. Он узрел видение, что их участие необходимо для успеха. Он горячо спорит с требованиями Вороньих Духов, предпочитая более разумный и мирный подход. А вот чем он не делится, так это тем, что в его видении было также, что все исследователи умирают страшной смертью на борту Лу'Насада в попытке его остановить.

Арлекины

В ходе переговоров группа эльдар в непостижимых, переменчивых и многоцветных одеяниях заходит в зал и молча застывает в углу. Если исследователи поинтересуются, кто это такие, чародей Дхун пояснит, что это арлекины – эльдар, особенно не любящие Хаос (см. стр. XXX). Если спросить ещё, Дхун может выдать исследователям больше информации со страницы XXX по решению МИ. Согласно Дхуну, арлекины очень заинтересованы в освобождении Лу'Насада от влияния Каррада Валла.

Переговоры

Поначалу разговор, практически, трёхсторонен. Ясновидец Кайлле начинает с того, что открыто выдвигает требования исследователям. Чародей Дхун позволяет им ответить, но затем соглашается выступить в примиряющей роли. В то время, как Кайлле хочет, чтобы ПИ не участвовали во всей этой истории, Дхун нуждается в сотрудничестве с ними. Исследователи, само собой, имеют свои ожидания, кои наверняка включают в себя ту или иную личную выгоду.

Если с вами Анарис, он тоже старается принять участие в разговоре. Как только он сможет убедить Вороньих Духов в том, что это именно он, – при помощи телепатического сканирования камня его души ясновидцем Кайлле – исследователи получат бонус в +30 к любым проверкам Взаимодействия.

Арлекины (почти всё время) не участвуют в переговорах; если напрямую спросить или подколоть их, лидер труппы сообщит, что они не хотят, чтобы Лу'Насад попал в плохие руки. По решению МИ арлекины могут участвовать плотнее – если переговоры окажутся слишком уж напряжёнными, они предложат исследователям поддержку. Такой «признак одобрения» невероятно влияет на прочие фракции и должен разрешить переговоры в пользу игроков.

МИ стоит позволить переговорам длиться несколько напряжённых минут. Все три стороны должны высказать своё мнение с разными степенями деликатности и снисходительности. Вороньи Духи, скорее всего, согласятся с пожеланиями Анариса, что может вылиться в предложение арлекинами поддержки исследователям.

Со своей стороны, Вороньи Духи, опасаясь потерять лицо, могут предложить помощь в виде нескольких своих корсарских фрегатов.

В конце концов, как только покажется, что переговоры закончатся мирно или зашли в непроходимый тупик, они внезапно прекращаются. Двери за спинами представителей всех эльдарских фракций открываются одна за другой почти мгновенно. Спустя несколько секунд исследователям сообщают, что к станции прибыл новый корабль, словно бы из ниоткуда. Прибыл «Шёпот Анариса».

Громкий «Шёпот»

Прибытие «Шёпота» эльдар обеих фракций воспринимают как решающее знамение. Чародей Дхун поясняет, что корабль овеян множеством легенд, среди коих – факт, что он может оказаться как спасением, так и проклятием падшего мира-корабля. Анарис ничего не говорит о нём в присутствии иных эльдар, но побуждает исследователей скорее вернуться на борт собственного судна. Переговоры нельзя продолжать, пока не установлены причины присутствия «Шёпота». На это потребуется время.

Обе эльдарские группы вежливо извиняются и покидают зал заседания, плотно закрыв за собой двери. Ясновидец Анарис понукает исследователей тоже уходить. Если ПИ попробуют открыть те двери, сначала они получат вежливый ответ с другой стороны о том, что присутствие ксеносов в этой части станции запрещено. Если исследователи проигнорируют данную угрозу, эльдар применят неодолимую силу в виде корсаров или аспектных воинов. Такое действие также разрушит

любое доверие, которое могло бы возникнуть в ходе переговоров.

Как только исследователи вернутся на свой корабль, они узнают, что «Шёпот» пытается состыковаться с ним, а не со шпилем. Ясновидец Анарис попытается убедить их разрешить стыковку. Он поясняет, что должен вернуться на борт крейсера и подготовить его к путешествию на Лу'Насад. Он также поясняет, что нуждается в помощи исследователей, дабы они с камнем его души тоже перешли на борт «Шёпота» и сопроводили его на этом пути. В случае надобности Анарис сообщит, что крейсер – кладезь эльдарских технологий, а его призрачная команда подчиняется ясновидцу. Он объясняет, что может предоставить ПИ больше доступа к содержимому судна, как только текущая задача будет выполнена.

Как только они согласились хотя бы взойти на борт крейсера, Анарис будет готов ответить на дополнительные вопросы.

•**Что этот корабль здесь делает?** *Он прибыл отвезти нас всех к Лу'Насаду, дабы мы могли помешать свершиться Падению звёзд. Его экипаж объединился со мной в выполнении данной задачи, какова бы ни была цена.*

•**Откуда он знал, куда надо лететь?** *Я был постоянно на связи с ним, как только камень моей души покинул стазисное поле. Он знал, куда я направился и как добраться до меня.*

•**Куда он отвезёт нас?** *Есть и другие слуги Хаоса, жаждущие заполучить власть над Лу'Насадом. Времени мало. Мы уже потратили впустую достаточно усилий, пытаясь заручиться поддержкой моего народа, который не узрел истинного пути. Мы должны очистить мир-корабль, пока эти презренные демоны не причинили ещё больший ущерб.*

•**Скольких можно взять с собой?** *Корабль легко вместит всех, кто летает с вами на вашем судне, но в их присутствии будет мало смысла. Поверхность Лу'Насада – порченное место. Мои способности позволяют мне прикрыть небольшой отряд, возможно, вплоть до двадцати бойцов. В остальном же, я уверен, их жизни будут попросту принесены в жертву. Вы видели руины на Безрассудстве Хорды. Вы знаете, что мир-корабль может сделать с теми, кто сталкивается с ним без защиты.*

•**Что нам там предстоит сделать?** *Камни душ меня и части моих товарищей с «Шёпота» необходимо поместить в круг бесконечности мира-корабля. Как только это будет сделано, я предвидел, что мои таланты достаточно велики, чтобы одолеть соврашённых. Я смогу управлять Лу'Насадом достаточно уверенно, чтобы не дать ему наносить вред и дальше.*

Важные персоны

Нижеследующие НИП играют важную роль в развитии событий в системе Змеиной колыбели. Полная игровая статистика по ним включена в приложение с НИП, начиная со страницы XXX.

Ясновидец Кайлле

Будучи одним из наиболее высокопоставленных членов Вороньих Духов, ясновидец Кайлле привык к инициативности своих подчинённых, и уже неоднократно работал с людьми. По эльдарским меркам он является относительно слабым псайкером, хоть и обрёл титул ясновидца. Его видения будущего редки и часто туманны. Вместо того, чтобы к ним прислушиваться, он действует согласно традициям своего народа, сосредоточившись на уничтожении всех, кто может столкнуться с его древним домом.

Кайлле слышал легенды об Анарисе и знает о сказаниях своего народа о том величии, коим обладал Лу'Насад. Он несколько шокирован тем, что оказался рядом с древним героем; однако, если Анарис каким-либо образом был уничтожен, его переполнит фанатичный гнев. Любая шаткая крайность его настроения способна изрядно помочь исследователям в манипулировании действиями Кайлле.

Так как у его народа нет мира-корабля, но остались традиции, Вороньи Духи обязаны узами этикета считаться с мнением мира-корабля Каэлор. Кайлле недоволен этим фактом, но принимает его. В конце концов, он склонен к попытке доказать свою преданность идее остановить Лу'Насад и, таким образом, дать в рамках любого предложения о помощи больше, чем предложит чародей Дхун.

Бхайне Дхун

Если исследователи участвовали в событиях «Заснеженных окраин», они могли уже повстречать чародея Дхуна до атаки Скалы в системе Дамарис. Если так, он представится и кратко поздравит с успехом в тот момент. Он затем объяснит, что имел новые видения касательно них.

Чародей Дхун видел те видения, что приходили множеству эльдар мира-корабля Каэлор в последние несколько месяцев. Эльдар знают, что утраченный мир-корабль, коего они помнят как Дресиль'ах, недавно вновь начал странствовать в пустоте. Его необходимо остановить, иначе звёзды могут остыть и упасть в пустоту. Судьбы по причинам, которые он не может постичь, указали на то, что исследователи должны помочь эльдар в их усилиях по борьбе с проклятым миром-кораблём.

Чародей Дхун откровенен в высказывании своего мнения. Он знает, что исследователи не хотели бы участвовать в этом деле. Он готов поставить на кон благодарность мира-корабля Каэлор и предложить услуги как минимум двух отделений мрачных мстителей для помощи в данном вопросе. Увы, знаки указывают на то, что любое более значительное участие его народа означает обречь миссию на неудачу.

«Шёпот Анариса»

Этот призрачный корабль уже был кратко описан в ОКП «Rogue Trader» на странице XXX. Он легендарен среди всех, кто жил или даже странствовал в пространстве Коронус. На самом деле, этот корабль позволил ясновидцу Анарису избежать гибели на борту мира-корабля Лу'Насад. Мёртвый экипаж продолжает управлять им, камни их душ слились с ядром из призрачной кости. Это работает практически как миниатюрный круг бесконечности, ибо мёртвая команда продолжает пытаться воплотить свою мечту либо восстановить Лу'Насад, либо, хотя бы, минимизировать урон, нанесённый теми, кого они знали тысячи лет назад.

На борту Шёпота

«Эльдар располагают знаниями бесчисленных эпох, для изучения которых Бог-Император указывает нам путь. Никогда не упускайте возможности прибрать к рукам их архивы или передать их артефакты Адептус Механикус».

– инквизитор Марр

Когда «Шёпот Анариса» устанавливает шлюз с судном исследователей, начинается эта сцена. ПИ могут вначале изучить корабль и пообщаться с душами его экипажа. Они вскоре узнают, что корабль посвятил себя сотрудничеству с ними с целью остановить возвращение Лу'Насада. Однако, тысячелетия не были милостивы к судну. Оно нуждается в починке прежде, чем будет способно установить предыдущее местонахождение Лу'Насада. Для ремонта нужен артефакт, который у исследователей под рукой. Как только всё готово, ПИ вскоре выясняют текущую цель Лу'Насада – Поступь.

Первый взгляд

Если исследователи не захотят этому помешать, «Шёпот» без проблем стыкуется со свободным шлюзом на их судне. Привычные проверки на наличие атмосферы и вредной среды быстро покажут, что корабль поддерживает стабильную атмосферу, которая идеально подходит для людей. Попав на борт корабля, исследователи обнаруживают, что в воздухе витают ароматы, похожие на те, что были в шпиле Вороньих Духов.

Внутреннее убранство судна выполнено из всё того же серого с перламутровым отливом материала, что и шпиль. Освещение тут тусклее, однако, и ядро из призрачной кости мигает электрическими вспышками бледно-синего света. Если с ними Анарис, тусклое свечение камня его души слегка пульсирует по мере движения по коридорам. **Лёгкая (+30) проверка Псичувства** показывает, что Анарис телепатически общается с кораблём. Псайкеры с двумя или более степенями успеха могут понять, что камень кажется более умиротворённым и расслабленным, чем во всех прочих случаях.

Спустя несколько мгновений Анарис описывает возможности корабля (см. стр. XXX) и затем поясняет, что тот отлично подходит для задачи выследить Лу'Насад. Он предлагает персонажам походить по нему, но сообщает, что должен поспешить на мостик. Времени уже почти нет. Он должен начать приготовления к путешествию к своему утраченному дому.

На мостике, который усеян хрупкими кристаллическими и из призрачной кости устройствами, Анарис направляет исследователей к терминалу с большим тусклым кристаллом. Спустя несколько секунд он поясняет, что это устройство являлся узлом связи «Шёпота» с Лу'Насадом, но связь была, судя по всему, прервана, когда мир-корабль был искажён Разломами Гекатона. Кто угодно может пройти **Напряжённую (-40) проверку Запретных знаний (Ксеносы)** для подтверждения истинности его заявлений. Если не установить то или иное подобие аналогичного компонента, корабль не сможет выследить Лу'Насад.

Мгновения спустя на мостике включаются несколько сирен. Анарис или любой другой способный расшифровать эльдарские руны сможет распознать, что два эльдарских челнока пытаются приземлиться в главном ангаре крейсера. Один демонстрирует геральдику мира-корабля Каэлор, другой – Вороньих Духов.

Зачем нужно использовать «Шёпот»?

По желанию МИ можно разрешить исследователям воспользоваться их собственным судном, а не «Шёпотом Анариса». Однако, существует множество логичных причин взять не его, а именно эльдарский крейсер:

- У исследователей может просто не быть другого шанса осмотреть и повести в бой один из таинственных эльдарских «призрачных кораблей».
- Огневая мощь Лу'Насада впечатляет и неэльдарское судно, скорее всего, будет распылено на атомы системами зашиты мира-корабля. Импульсные копья нельзя так легко сбрасывать со счёта!
- Наконец, присутствие порченного мира-корабля известно тем, что сводит с ума население целых планет; и хотя поле Геллера на пустотном судне способно зашитить экипаж, но человеческий корабль по-прежнему будет крайне уязвим, если хоть одно удачное попадание выведет поле Геллера из строя, возможно, даже убьёт всех и каждого членов экипажа весьма жестоким образом, или же корабль превратится в летающую закрытую лечебницу, полную безумцев с жаждой убийства.

Как описано в данном приключении, дух ясновидца Анариса и уникальная природа «Шёпота» дают малопонятную зашиту от эффектов присутствия мира-корабля, делая корабль идеальным вариантом для приближения к Лу'Насаду и выполнения миссии.

Если исследователи отправятся разбираться, они узнают, что челнок мира-корабля несёт пятерых арлекинов, посетивших заседание совета. Судно же Вороньих Духов вмешает шесть корсаров во главе с Бадб Ра, если она ещё жива и уже присоединилась к исследователям. Если Бадб мертва, замените её схожим лидером для группы. Если же она уже с ПИ, корсары будут отвечать перед ней. Все эти эльдар тут с чётким намерением помочь «Шёпоту» и исследователям в миссии по обнаружению и остановке Лу'Насада.

Отсутствующая деталь

Ясновидец Анарис поясняет, что им нужен доступ к устройству, которое слилось с Лу'Насадом после его порчи, для того, чтобы смочь его выследить. Так как он улетел прочь от мира-корабля до того, как тот поддался порче, у него более нет связи с его кругом бесконечности. Ему неизвестны никакие предметы, которые можно было бы использовать в качестве приемлемой замены.

Обнаружение подходящего компонента лучше всего осуществить в виде Обременительного испытания на Исследование. Персонажи должны будут использовать Запретные знания (Ксеносы) или Обыденные знания (Пространство Коронус), чтобы обнаружить подходящие артефакты. Как только таковой найден, например центральный когитатор, захваченный в цитадели Каррада Валла (см. «Цитадель черепов»), им потребуется найти устройство, которое можно применить для синхронизации имперских технологий с эльдарскими. Это может попадать в категорию Запретных знаний (Адептус Механикус, Археотех или Ксеносы) или Учёных знаний (Легенды), чтобы распознать подобный артефакт – такой, как ларец, где хранился камень души Анариса. Наконец, исследователям придётся заняться сложным

Детали для замены

В этой сцене исследователям потребуется центральный когитатор, который они могли бы раздобыть в «Цитадели черепов». Если они не участвовали в данном приключении или не добыли когитатор, вот несколько подходящих решений:

- Если исследователи играли в «Забытые хранилища» из «На краю бездны», у них может быть артефакт «Полый атлас». Если так, это устройство – ещё один компонент, тесно связанный с Лу'Насадом. Его можно встроить в системы «Шёпота», чтобы выследить порченый мир-корабль.
- Каррад Валл активно ищет Лу'Насад в данный момент. В рамках задачи по установлению контроля над миром-кораблём он собрал целую флотилию. Соответственно, силы обороны Беззакония сильно ослабли. Если исследователи ранее уже слышали о центральном когитаторе, они могут воспользоваться шансом и украсть его из цитадели повелителя Хаоса. Выбрав такой подход, МИ стоит изучить «Цитадель черепов».
- Если исследователи ранее уже играли в сценарий, где они должны были обчистить разбитое судно, у них может уже быть на борту какой-либо найденный навигационный компонент. Возможно, именно что-то такое уже сталкивалось с Лу'Насадом, что делает устройство подходящим для нужной роли на борту «Шёпота Анариса».
- Машинные духи каких-либо переговорных приборов или геологических устройств с Безрассудства Хорды могли установить краткую связь с порченным миром-кораблём. Если исследователи уже знакомы с инцидентом на данной планете, они могли бы слетать туда, чтобы попытаться найти такие предметы на этом пустом мире.
- Вороньи Духи могут обладать судном, которое встречалось с Лу'Насадом за те тысячи лет, что они провели вдали от него. Возможно, нужная запчасть может оказаться на борту сильно повреждённого корабля.

делом по настройке синхронизации устройства с эльдарским судном при помощи ларца. Это стоит показать в виде серии проверок Техпользования. Важно заметить, что устройство не нужно постоянно иметь на борту крейсера; в случае центрального когитатора с «Триумфа Гаунта», например, всё, что требуется – чтобы Анарис оказался рядом с предметом и извлёк всю необходимую информацию.

Если исследователи не помешали эльдар из других фракций попасть на борт крейсера, эти ксеносы предложат помочь с установкой. Увы, ни одна из фракций не располагает доступом к какому-либо устройству, кое могло бы или синхронизироваться с имперским снаряжением, или сталкивалось с Лу'Насадом.

Это наш дом!

МИ, желающие персонализировать приключение, могут выбрать вариант, когда Лу'Насад пересёк систему, где у исследователей тоже есть значительная недвижимость. Это требует серьёзного изучения акта III, но может послужить источником неплохих наград за увязку с другим начинающимся сюжетом.

Выслеживание разрушителя

Как только собранная из подручных материалов система слежения активирована, она быстро находит текущее местоположение Лу'Насада. Перевод названия места, указанного на архаичной карте, на хоть сколько-нибудь понятный для исследователей язык требует Тяжёлой (-20) проверки Навигации (Варп). Успех указывает на то, что мир-корабль, судя по всему, идёт прямым курсом к Пасти. Две степени успеха дают ПИ понять, что текущий маршрут его ведёт прямиком через систему Фурибунд. Если его не остановить до того, как Лу'Насад достигнет станции, это путешествие для Поступи практически наверняка будет иметь катастрофические последствия.

Когда исследователи уже будут готовы покинуть Змеиную колыбель на борту «Шёпота Анариса», часть или даже все может побеспокоиться о собственном корабле. В данный момент им придётся решить, полетят ли они к Фурибунду на «Шёпоте» или на нём. Анарис убеждает взять эльдарское судно, поясняя, что может зашитить от влияния мира-корабля лишь весьма ограниченное количество людей. Если же исследователи возьмут свой корабль, большая часть экипажа практически наверняка погибнет или потеряет рассудок под влиянием Лу'Насада. Анарис также указывает на то, что «Шёпот» может при помощи Паутины достичь Поступи намного быстрее имперского судна. Если же исследователи отправятся своим ходом, корабли наверняка разминутся на недели.

Исследователи должны решить, готовы ли они пойти на такой риск или же лучше было бы, чтобы их корабль сыграл альтернативную роль. Возможности включают в себя подвоз подкреплений, транспортировку Дерлета на Сцинтиллу, чтобы сообщить Инквизиции об угрозе мира-корабля, или работу над совершенно несвязанным с данной ситуацией делом. Более осторожные персонажи могут захотеть, чтобы их корабль следовал незаметно за «Шёпотом» на некотором отдалении. В такой ситуации он мог бы поддержать крейсер в случае нужды.

Акт II: Прорыв блокады

«Бдительность – цена выживания. Лишь оставаясь всегда готовыми узреть тонкие намёки Бога-Императора, можем мы надеяться исполнить свой долг».

– епископ Алистер Корбен

Когда исследователи узнают, что Лу'Насад на пути к Фурибунду, они должны поспешить, и постараться помешать ему уничтожить систему и запечатать Пасть. По прибытию они узнают, что миром-кораблём интересуется и иная компания – силы Хаоса Каррада Валла. Чтобы доставить камень души ясновидца Анариса на мир-корабль, ПИ должны сначала обнаружить способ обойти или преодолеть блокаду Валла. Лишь после того, как данное препятствие будет устранено, исследователи смогут надеяться на то, что попадут на поверхность мира-корабля.

Назад на Поступь

«Никто и никогда не станет нападать на Поступь. Её обитатели попросту сбегут и отстроят всё заново. Местное сообщество слишком дезорганизовано, чтобы вражеский флот смог бы осуществить полноценное вторжение. Реальная угроза может возникнуть только в результате настоящего катаклизма. Такого, что могло бы уничтожить всю систему Фурибунд».

– капитан первого ранга Монтгомери Хаззард

Исследователи должны быстро вернуться к Поступи, в надежде, что прибудут туда быстрее, чем порченый мир-корабль уничтожит её, вместе со всеми партнёрами и любой недвижимостью, которая может быть у них в Фурибунде. Этот акт начинается с прилёта игроков в систему и новостей о том, что произошло здесь за те несколько недель их отсутствия. Флотилия налётчиков Хаоса уже прибыла в систему, в рамках подготовки к появлению Лу'Насада. Эти порченные суда сразу же атаковали и повредили несколько имперских кораблей. Как только исследователи смогут установить связь с защитниками и понять, что за силы Хаоса перед ними, появится Лу'Насад.

Быстрое возвращение

Путешествие на борту «Шёпота Анариса» не похоже ни на одно из тех странствий, что предпринимали исследователи ранее. Помимо факта, что корабль создан ксеносами, им управляют только души мертвецов. Если ксено-архитектуры недостаточно, чтобы ПИ чувствовали себя неуютно, молчащие системы климатического контроля корабля и отсутствие живых членов экипажа также напрягает тех, кто привык к имперским технологиям. Более того, корабль даже пахнет неправильно – ни один из привычных ароматов благовоний или святых мазей не встретится на его борту. Наконец, ксено-судно путешествует по варпу сквозь Паутину, без помощи благословлённого Богом-Императором навигатора.

Так как экипаж мёртв, а корабль летает в одиночестве уже тысячи лет, на нём также отсутствует еда или иные удобства, которые могли бы функционировать. Хочется верить, исследователи взяли с собой самые важные припасы для выживания, иначе придётся потреблять то, что эльдар с мира-корабля и корсары привезли на своих челноках.

Некоторые базовые системы также не работают, и за ними не следили с тех самых пор, как умер последний член команды. Исследователи могут заняться исследованием судна, изучением и починкой или разворовыванием данных систем. Эльдар будут оскорблены любой попыткой что-то присвоить себе, но, в интересах своей миссии, не предпримут никаких враждебных действий по отношению к исследователям в данный момент.

Персонажы, сосредоточившиеся на изучении всего, что можно будет присвоить после того, как миссия будет выполнена, могут для начала пройти **Сложную (-10) проверку Запретных знаний (Ксеносы)**, чтобы понять природу потенциально полезной веши. После прохождения проверки персонаж может пройти ещё одну, уже **Тяжёлую (-20) Оценки**, в попытке оценить стоимость на рынке холодных контактов. Каждая степень успеха первой проверки даёт бонус в +5 ко второй.

Со временем, различные беспокоящие факторы начнут угнетать исследователей. Более всего этому подвержены старые пустотоплаватели, но ксено-природа корабля будет напрягать уже всех. Как раз, когда судно достигнет системы Фурибунд, все люди должны будут пройти проверку на **Беспокояший (-10) Страх**. Это отражает нервное напряжение и стресс, постоянно накапливавшиеся с начала странствия.

В конце концов, из-за того, что «Шёпот» летит по Паутине, время прибытия в Фурибунд неожиданно короткое. Вместо двух недель, понадобившихся для достижения Змеиной колыбели, дорога обратно займёт примерно три дня по времени. Разумеется, такое быстрое перемещение означает, что, почти наверняка, их родной корабль отстаёт на несколько дней минимум. Когда они прилетают в Фурибунд, то узнают, что ситуация у Поступи изменилась радикальным образом.

Расстановка сил

По прибытию в Фурибунд исследователи выясняют, что система превратилась в зону боевых действий. Флотилия судов Хаоса уже тут, а между нею и Поступью можно заметить обломки нескольких транспортов и фрегатов. Многие корабли, включая некоторые из таких, кои исследователи могли бы посчитать металлоломом, летят прочь от станции. Практически каждый корабль, способный пересечь пустоту, уже начал побег от угрозы, которую представляет собой флотилия Хаоса. Громко прочтите или перефразируйте следующее:

> *«Пространство вокруг станции занято медленным танцем первых манёвров космического боя. Три больших судна занимают позиции, и каждое имеет при себе пару судов поменьше, которые действуют в качестве мобильного эскорта с целью прикрыть более медленные корабли. Напротив кораблей Хаоса – трио имперских судов: пара лёгких крейсеров летает туда-сюда в ожидании бреши во вражеской линии, пока более крупный крейсер выдвигается на позицию. Посреди назревающего конфликта мелкие суда спешат покинуть поле боя, пока оставшиеся свободными коридоры не заполнил перекрёстный огонь».*

Если исследователи могут, тем или иным образом, ловить вокс-сообщения или астропатические передачи по стандартным имперским каналам, они смогут быстро вникнуть в то, что тут вообще происходит. При помощи подходящих средств коммуникации можно также связаться с любыми из оставшихся на Поступи партнёров. Знакомые на станции, что в хороших отношениях с вами, более чем счастливы обменять информацию на обещание немедленно помочь покинуть систему. Разумеется, более предусмотрительные знакомые могли успешно заранее покинуть Поступь. Какие-то даже уже вошли в Пасть, пытаясь попасть в более, хоть и относительно, безопасную часть имперского космоса.

При помощи чужацких сенсорных систем «Шёпота Анариса» или иных приборов исследователи способны легко сделать выводы на основе нижеследующей информации:

•На данный момент у Поступи находятся минимум двадцать кораблей Хаоса. Однако, примерно половина из них пока что или на дальнем конце системы, или занята преследованием убегающих с Поступи судов.

•Из тех судов, что уже готовы атаковать, шестерых можно классифицировать как малых рейдеров.

•Трое – существенно побольше, и принадлежат к категории тяжёлых рейдеров.

•Один корабль – особенно крупный, и будет либо тяжёлым крейсером, либо небольшим линейным крейсером. Исследователи могут легко предположить, что он, скорее всего – флагман Каррада Валла.

•Есть два имперских лёгких крейсера и один тяжёлый, которые заняли оборонительные позиции у Поступи.

МИ не стоит стесняться в желании изменить число судов в данном столкновении в зависимости от возможностей и ресурсов исследователей.

Если исследователи попытаются установить связь с зашитниками Поступи, с ними сразу связывается лорд-капитан Сильвия Локе. Она уже спешно заключила оборонительный союз с двумя вольными торговцами, которые были в системе на тот момент. Работая с ними, Локе уже убедила несколько торговых судов и небольших сторожевиков помочь в обороне станции от полномасштабной атаки силами Хаоса.

Мы встречались?

Если исследователи играли в «Заснеженные окраины», они по-любому встречали уже капитана Локе. В зависимости от исхода того сценария, она может быть трупом, готовой убить исследователей или в неоплатном долгу перед ними. Её корабль, «Эгида», также мог быть уничтожен. МИ необходимо скорректировать данную сцену как полагается, в зависимости от более ранних их встреч.

Для одних МИ простейшим решением было бы заменить Локе на альтернативных имперских офицера и лёгкий крейсер. Такой шаг мог бы упростить задачу налаживать рабочие отношения между капитаном и исследователями. Для иных же история о том, как Локе назначили командовать другим кораблём и затем дали внезапный приказ зашишать Поступь, вполне может оказаться достойной идеей. Как бы то ни было, Локе больше задумана как помощь исследователям, когда они сталкиваются с тяжелейшими обстоятельствами, чем как ещё одно осложнение.

Отношение Локе к исследователям начинается с Раздражительного, однако, если они уже встречались с ней ранее (как в «Заснеженных окраинах»), она будет относиться к вам Благосклонно (если исследователи взаимодействовали с ней в предыдущем приключении как союзники) или Безразлично (если нет). Если осада Дамариса была особенно ужасной, Отношение капитана будет Презрительным (-20). Исследователи могут использовать умение Взаимодействия (см. стр. 293 ОКП Rogue Trader) по обычным правилам. Если Локе станет Благосклонной или лучше, она поможет исследователям своим большим опытом флотоводца и даст тактические советы, которые им всем дадут бонус в +10 к проверкам Командования до конца акта II.

Присутствие исследователей на борту чужацкого судна («Шёпота Анариса») в обычной ситуации побудило бы любого имперского флотского капитана, даже в такой опасной ситуации, посчитать, что исследователи являются предателями или еретиками. Однако, для офицера флота Локе обладает крайне гибким мышлением и готова зреть в корень, несмотря на появление корабля ксеносов. Текущая ситуация не означает, что она доверяет исследователям, она даже не собирается сразу же просить их присоединиться к обороне Поступи, но она точно так же и не прикажет своим судам немедленно открыть огонь. ПИ должны чётко уяснить, что им необходимо связаться с Локе и объясниться как можно скорее, чтобы избежать любых недоразумений.

Вольный торговец Феквард

Исследователи, которые провели немало времени на Поступи, включая игру в «Соблазны пространства», могли уже встречаться с Кроукином Феквардом. Если так, очень даже вероятно, что он предавал их в прошлом. Любой, кто успешно пройдёт **Обычную (+10) проверку Обыденных знаний (Пространство Коронус)**, узнает это имя и вспомнит о его репутации.

Феквард имеет репутацию прожжённого вора и предателя. Если исследователи раньше не были свидетелями его смерти, имеет смысл попробовать завербовать его. Так как ему трудно будет оказаться изменником в данной ситуации, исследователи вынуждены будут теряться в догадках, не зная точно, чего стоит от него ожидать.

После последней встречи Феквард изрядно улучшил свой корабль. Причиной может даже быть уничтожение исследователями «Сумрачных цепей» в последнем конфликте. В любом случае, его текущий корабль – лёгкий крейсер «Цена свободы».

Если её спросить, Локе пояснит, что те двое вольных торговцев – Кроукин Феквард и Надж Амарди. Она сообщит, что оба защищают свою недвижимость на Поступи. Хоть она и не произнесёт это вслух по связи, её тон и подбор слов укажут на то, что она не доверяет ни одному из них. Затем Локе поясняет, что у этой парочки – самые крупные корабли, которые не сбежали сразу же после появления флотилии Хаоса.

В ходе данных переговоров исследователи сталкиваются с неиссякаемым потоком дополнительных вызовов. Все частоты буквально тонут в сообщениях от жителей Поступи, которые пытаются покинуть систему из-за надвигающейся войны. Отправившие сообщения люди паникуют и впадают в отчаяние. Одни уже покинули станцию на борту судов, которые не только не могут путешествовать по варпу, но также и недостаточно подготовлены к длительному пребыванию в пустоте. Другие же беженцы могут погибнуть от недостатка кислорода или еды, как только у их корабля закончится топливо – задолго до того, как они достигнут иных систем. Для этих бедняг их способ сбежать всего лишь заменяет медленную смерть быстрой.

Десятки тысяч этих испуганных людей попали на борт списанных судов, внутрисистемных кораблей и челноков. Однако, даже с учётом многих из данных кораблей, которые и так уже забиты до отказа, осталось ещё в несколько раз больше тех, кто застрял в постройках, из коих и состоит станция Поступь с подсобными пристройками вокруг. Ни одно из данных зданий не способно пережить скоординированную атаку кораблей Хаоса. И хотя у почти всех есть простые оборонительные системы, а у многих – и дополнительное вооружение, весь комплекс всё ещё чудовищно уступает вражеской флотилии в огневой моши. Более того, абсолютное большинство орудий не располагает обученной обслугой, и нет подходящих средств связи или штаба, чтобы они смогли скоординировать оборону.

Мольбы о помощи становятся всё отчаяннее и регулярнее, особенно если исследователи каким-либо образом демонстрируют симпатию и возможность предложить помощь. Беженцы предлагают всё, чем владеют, и немало того, чем не владеют, в качестве платы за шанс улететь подальше от зоны боевых действий. Это может очень сильно прийтись по душе персонажам, которых мотивирует алчность. Однако, поисковые системы «Шёпота» сообщают, что скоро должен появиться Лу'Насад. У ПИ попросту нет столько времени, даже если задействовать Паутину, чтобы можно было взять на борт пассажиров и увезти их из системы до того, как случится непоправимое. Особенно алчные или альтруистические группы исследователей могут захотеть воспользоваться собственным судном, если оно каким-либо образом уже прибыло в Фурибунд, чтобы забрать беженцев в безопасное место, пока они ведут «Шёпот» в бой.

Так как имперских судов слишком мало, а их личный космолёт явно отстаёт на несколько дней, ПИ могут попытаться понять, есть ли возможность вызвать хоть какое-то подкрепление. Надо сказать, в системе Фурибунд есть два человеческих аванпоста. Помимо Поступи тут есть Альтар-Темплум-Каликсис-Экст-17 Адептус Механикус, расположенный на очень жёсткой орбите вокруг звезды системы. Однако, хоть аванпост техножрецов крайне хорошо защищён, у него почти нет возможности атаковать на большой дистанции. В данный момент, единственный способ для исследователей получить помощь оттуда – если им как-либо удастся приманить флот Хаоса в радиус действия орудий крепости-храма. Но до того, как это удастся сделать, ПИ нужно будет сначала выйти на связь с Адептус Механикус, которые известны своей несговорчивостью.

Если исследователи ранее не заводили новые связи на Поступи, других подкреплений рядом взять будет неоткуда. Соответственно, единственная рабочая для них опция помощи – заключить союз с силами, собранными капитаном Локе. Так как почти не осталось времени перед тем, как должен прибыть Лу'Насад, ПИ попросту не смогут покинуть систему, чтобы набрать побольше сил. К моменту, когда они бы вернулись, оборона системы была бы уже сломлена.

Исследователи также могут захотеть позаботиться о том, чтобы не привлекать внимание флотилии Валла. Хотя «Шёпот» явно способен дать бой, флотилия Валла в полном составе слишком уж превосходит его в числе и огневой моши. Лёгкая (+30) проверка Обыденных знаний (Война) указывает на то, что, если придётся принять бой в лоб, ПИ вряд ли выживут. Чтобы минимизировать угрозу, исследователи должны поддерживать голо-поля «Шёпота» в рабочем состоянии, и могут также захотеть оставаться на бесшумном ходу как можно дольше. Им придётся выбирать между связью с силами капитана Локе по воксу, что означает возможность перехвата передач, и приближением к Поступи, где корабли Валла способны засечь «Шёпот Анариса».

Торопливые встречи

Исследователи, скорее всего, хотят скоординировать усилия по защите с лордом-капитаном Локе. Она уже обладает определённым контролем над Поступью и боевыми кораблями. С учётом отсутствия на станции изначального руководства, её командование вряд ли соответствует стандартам имперских вооружённых сил. Она, по сути, работает с ограниченными возможностями связи и боевым соединением, которое не располагает никакими стандартизированными иерархией и дисциплиной. Памятуя про данные ограничения, её шансы успешно защитить станцию от более многочисленного и лучше оснащённого отряда невелики. Не считая собственных немалых возможностей исследователей, маленькая флотилия Локе являет собой самых серьёзных мобильных союзников, к коим есть у них доступ.

Если ПИ не предложат встретиться и обсудить вопрос

обороны, Локе предположит, что встретиться было бы в их общих и лучших интересах. Однако, она не готова проводить такое мероприятие по воксу, особенно из-за того, что эльдарский корабль не имеет подходящего оборудования связи, которое соответствует стандартам защитных протоколов Адептус Механикус. Она крайне настаивает на краткой встрече лицом к лицу. Она уверена, что присутствие игроков, как и доказательство наличия их ксено-корабля, может очень в перспективе помочь укрепить верность части вынужденных союзников. В конце концов, взаимодействуя с исследователями, Локе успешно защитила Дамарис от намного более могучего противника. Их внезапная помощь наверняка может показаться другим знаком доброй воли Бога-Императора.

Но верно и обратное – исследователи могут не гореть желанием тратить время на полёт к Поступи. **Лёгкая (+30) проверка Командования** покажет, что это увеличит шансы попасть в поле зрения сил Хаоса, и присутствие «Шёпота» в системе перестанет быть секретом. Две или более степени успеха также дадут понять, что, помимо риска быть атакованными, существует также риск потерять преимущество элемента внезапности. Остаётся лишь ещё одна опция – взять один из эльдарских челноков в ангаре корабля для полёта на станцию. Хоть это и понижает значительно риски, есть вероятность, что они могут быть в нескольких часах полёта от «Шёпота», когда появится Лу'Насад.

Любой эльдар или же Анарис, если приобщить их к данным обсуждениям, может предложить альтернативный вариант. Паутина к Поступи стабильна и хорошо задокументирована, так что они предлагают провести ПИ через Паутину к станции. Таким образом они способны осуществить перемещение всего лишь за несколько минут вместо нескольких часов и избежать риска обнаружения. Разумеется, исследователи, которые патологически не доверяют эльдар, явно будут совершенно не в настроении следовать за ксеносами, хотя в данной ситуации их предложение искренне, а предлагаемый вариант – самый безопасный. Впрочем, попытка убедить исследователей в истинности этого факта может оказаться напрасной.

Если исследователи незнакомы с идеей путешествовать по Паутине без корабля, Анарис или иной эльдар предложит кратко обьяснить суть (см. врезку «Паутина»). В противном же случае эльдар поясняют, что врата в Паутину находятся и на «Шёпоте». Они могут воспользоваться ими, чтобы повести небольшую группу с крейсера в замаскированную часть Поступи. Перемещение должно занять всего несколько минут. Станция связана с Паутиной, хотя природа и происхождение этой связи неизвестны – Анарис знает лишь, что она есть, и считает, что её могли установить тайно во время строительства станции. При помощи эльдар ПИ могут легко воспользоваться данной короткой тропой в Паутине, чтобы безопасно перемещаться между «Шёпотом» и Поступью, вплоть до прибытия Лу'Насада, когда тот начнёт влиять на местную часть Паутины.

Как только встреча состоится, неважно, каким именно образом, капитан Локе захочет обсудить стратегию и задачи. Чтобы добиться её полного расположения, исследователи явно должны будут обьяснить всю ситуацию целиком. Локе ничего неизвестно о мире-корабле Лу'Насад, и она готова сразу поверить в историю на слово только из-за их былой репутации. Другие участники встречи, включая представителей фракций Поступи и присутствующих двух вольных торговцев, настроены ещё более скептически. Исследователи должны убедить хотя бы Локе в истинности своих заявлений, дабы она могла сохранять контроль над судами наспех организованной обороны. По желанию МИ исследователи могут прибыть на встречу под конец инструктажа Локе, когда она заканчивает речь упоминанием о необычайных волнениях в варпе, кои были замечены её навигатором, и кои не кажутся имеющими отношение к флотилии Хаоса. Это идеальный момент для исследователей, чтобы сообщить о надвигающейся угрозе Лу'Насада.

У исследователей может быть множество разные методов в надвигающейся битве. Они могут пожелать воспользоваться силами Локе с целью отвлечь флот Валла, дабы смочь с меньшими трудностями обойти их на «Шёпоте Анариса» и достичь Лу'Насада. В качестве же альтернативы ПИ могут предпочесть сохранить крейсеры в качестве последнего резерва, на случай, если ситуация выйдет из-под контроля. Есть и разные иные выходы. Как бы то ни было, лорд-капитан неохотно позволяет втянуть себя в реализацию плана, предлагаемого исследователями. Она может предлагать идеи, как лучше всего использовать её ресурсы, но не отменяет их директивы. Кроме того, Локе поддерживает исследователей в любых переговорах с другими членами оборонительной флотилии, что она сформировала.

Прочие вольные торговцы, Феквард и Амарди, куда менее сговорчивы на переговорах. Хоть они и защищают свои ресурсы, оба всё ещё ожидают той или иной компенсации за усилия. По факту, оба желают непременно заполучить долю любых технологий, что исследователи смогут раздобыть на Лу'Насаде и «Шёпоте Анариса». Исследователи должны использовать проверки Взаимодействия для разрешения данного конфликта интересов.

Во время данных разговоров Анарис сообщает, что уверен – как он уже использовал Паутину, чтобы попасть на Поступь, так и сейчас смог бы с её помощью также перебросить исследователей на поверхность мира-корабля. Он поясняет, что данный вариант мог бы послужить возможностью избежать битвы с флотом Хаоса. Однако, он затем уточняет, что мир-корабль Лу'Насад отрезан от Паутины. Им придётся пересечь разрушенное ответвление, искажённое теми же силами, что повлияли и на него. Путешествовать по таким тропам – дело невероятно опасное. Хоть он и уверен, что сможет защитить их от смертоносной порчи, создания варпа явно будут сидеть в засаде по пути. Исследователи должны будут подготовиться к физическому столкновению.

Паутина

Лабиринт, находящийся между материальным измерением и варпом. Паутина являются частью их обоих и, при этом, ни тем, ни другим в полной мере. Её тропы ведут к мирам-кораблям, на поверхность зелёных миров экзодитов и к бесчисленным тысячам иных мест по всей галактике. Хотя Паутина всё ещё соединяет меж собой множество эльдарских планет и миров-кораблей, губительные энергии после Грехопадения разрушили гиперпространственные тропы на бесчисленном множестве территорий. Среди разбитых и опасных ответвлений Паутины есть множество обходных путей, тупиков и лабиринтов, способных стать для тех, кому не повезло, могилой. Некоторые даже ведут в места, что давно уже заброшены, разгромлены, или же изобилуют демонами. Такие двери запечатаны рунами силы, дабы неведомые ужасы не попали на миры-корабли, или беспечные странники не открыли неосознанно врата и не пропали в варпе.

И явился Лу'Насад

Как только план готов, либо же если кажется, что планирование зашло в тупик, мир-корабль Лу'Насад появляется на краю системы Фурибунд. Порченый мир-корабль входит в систему высоко над плоскостью эклиптики, двигаясь с чудовищной скоростью. Как только это происходит, каждый псайкер способен тут же почувствовать его присутствие. Отчаянные крики миллионов ментальных голосов, заточённых в темницу вечных мук, быстро захлёстывают Фурибунд, в силу чего варп в регионе становится крайне нестабильным.

Как только Лу'Насад входит в систему, путешествие в варпе превращается в чрезвычайно опасное предприятие. Навигаторы должны пройти **Адскую (-60) проверку Бдительности**, чтобы определить местонахождение Астрономикона. Более того, если они попытаются отправиться в варп, любые броски по таблице «Столкновения во время перемещения по варпу» (см. стр. 186 ОКП Rogue Trader) получают штраф в -60.

Серьёзная (+0) проверка Навигации (Звёздная) покажет, что Лу'Насад следует по маршруту, пролегающему слишком близко к звезде системы. Заметьте, что он же ведёт мир-корабль эльдар совсем рядом с Альтар-Темплум-Каликсис-Экст-17. Если исследователи не имели никаких дел с данными членами Адептус Механикус, это может быть хорошей причиной вызвать эту фракцию на переговоры. Однако, к моменту, когда данная информация появится, время для дальнейших переговоров может уже безвозвратно закончится. Мир-корабль пройдёт по орбите станции Адептус Механикус менее чем за двадцать пять часов.

Важные личности

Нижеследующие НИП играют важную роль в развитии событий, когда исследователи возвращаются на Поступь. Полная игровая статистика по ним включена в приложение для НИП, начиная со страницы XXX.

Лорд-капитан Сильвия Локе

Высокая и неприступная, железной волей и взглядом достаточно пронзительным, чтобы выбить почву из-под ног даже самого остроумного пустохода, лорд-капитан Локе была некогда крайне уважаемым и весьма примерным офицером во флоте Каликсиды. Она зарекомендовала себя как великолепный, пусть ии склонный к вольнодумству, офицер с обострённым тактическим чутьём. Её продвижение по карьерной лестнице сопровождалось и невероятными победами, и разжалованием за неподчинение. Несмотря на список дисциплинарных взысканий и формальных жалоб, её уникальный гений на мостике боевого корабля спас ей карьеру и позволил добиться командования крейсером.

Локе систематически игнорировала приказы в незначительных ситуациях, что позволило ей поставить нужды имперских граждан выше интересов имперского флота. Хоть это и заработало ей множество поклонников среди граждан и вольных капитанов, начальство было не столь обрадовано её взглядами на служение обществу, и решило подождать, пока она не совершит ошибку. После кровопролитной битвы с тактическим соединением эльдар Локе пришлось покинуть свой крейсер, который позже был уничтожен. Чтобы избавиться от Локе, её командиры дали ей руководство над «Эгидой» и послали в пространство Коронус. Уже несколько десятилетий лорд-капитан Локе

служит в пространстве.

Недавно она отважно противостояла масштабному вторжению орды орков на Дамарис. Именно её усилия по координации позволили спешно собранной флотилии сработаться в битве с численно превосходящими силами врага. Хотя эти усилия технически нарушали её приказы, достигнутые ею успехи не прошли незамеченными. «Эгида» получила новое задание – казалось бы, спокойное патрулирование региона Фурибунд, пока Адмиралтейство будет решать, что с ней делать.

Вольный торговец Кроукин Феквард

Многие считают, что наличие у Фекварда торгового патента крайне сомнительно само по себе, ибо его род более чем вызывает вопросы, и немало людей верит, что он – не более чем криминальный авторитет. Состояние семьи Феквард сколочено за счёт работорговли и контрабанды ксенотеха, презираемых в равной мере. За десятилетия руководства династией Кроукин Феквард возглавил немало экспедиций с целью найти новые источники и ксено-артефактов, и рабов, демонстрировал образцы своих товаров при дворах имперских командующих как в Каликсиде, так и за её пределами.

Феквард нарушил бесчисленное множество законов во время своих сделок, и лишь торговый патент защищает его от судебного преследования. Он продолжает оставаться вдали от ереси ровно настолько, чтобы избегать гнева Инквизиции. Он участвует в обороне Поступи только из-за совпадения, которое ему кажется неловким.

Один из партнёров Фекварда приготовил ему груз в виде 30.000 рабов и ждёт на станции, чтобы тот принял его на борт. Когда лорд-капитан Локе узнала об этом, «Эгида» активировала копья и потребовала, чтобы Феквард использовал обширные рабские склады на «Цене свободы» для помощи беженцам на станции вместо принятия на борт нового груза. Так как Локе явно помешала бы ему продать этих беженцев как рабов в имперском космосе, Феквард пошёл на сотрудничество, пока не появится возможность вернуть свой груз. Конечно, если беженцы погибнут в битве, вольный торговец вряд ли будет им сопереживать.

Вольный торговец Надж Амарди

Надж – двенадцатый по счёту обладатель торгового патента, который был выдан менее столетия назад. Дом Амарди имеет недвижимость на Сцинтилле и установил аванпосты на нескольких мирах пространства Коронус. Однако, его вольные торговцы оказались невероятно смертными, и почти все погибли при крайне странных обстоятельствах. Владея патентом уже шесть лет, Надж Амарди стал самым опытным торговцем своего дома за двадцать пять лет. В тот момент он уже был седьмым по счёту, кто унаследовал патент.

Преданный идее расширения Империума Надж сосредоточил усилия дома на организации людских поселений в пространстве Коронус. Все три оплаченные им колонии были на мирах, занятых ксеносами. В каждом из случаев он специально устраивал геноцид с целью очистить планеты от порчи ксеносов до переброски туда колонистов.

Вольный торговец Амарди всегда рад возможности убивать еретиков и ксеносов. Наибольшее беспокойство во время переговоров у него вызывают ксено-технологии, коими пользуются исследователи. Он опасается, что такое снаряжение может запятнать их миссию. Подобная порча может побудить Бога-Императора посчитать их труды достойными лишь презрения, что бы обрекло их на неудачу.

Прямой подход

«Открыть огонь из всех орудий, пустить торпеды и отправить истребители в пустоту. Мы встретимся с Богом-Императором ещё до наступления ночи, но он покарает этих ксеносов раньше».

– командор Эйбл Сквайрес в битве у Порт-Странствия

Эта сцена предназначена для МИ с группой исследователей, решивших пересечь физический космос, чтобы достичь мира-корабля Лу'Насад. Такие исследователи должны найти возможность обойти флот Хаоса. Они могут решить осторожно ступить на узкую тропу, атаковать отдельные суда флотилии в лоб или воспользоваться силами капитана Локе, чтобы отвлечь врага. Что бы они ни выбрали, путешествие включает в себя комбинацию из скрытности и смелой атаки вражеских судов.

Лу'Насад вошёл в систему Фурибунд высоко над эклиптикой системы, более чем 500 ПЕ. Он перемешается со скоростью в 5 ПЕ и текуший маршрут ведёт прямо к звезде. **Обычная (+10) проверка Навигации (Звёздная)** покажет, что мир-корабль явно намерен воспользоваться гравитацией звезды, чтобы, словно камень из праши, рвануть через всю систему к Пасти. Проходя мимо, в радиусе действия психических эффектов Лу'Насада практически наверняка окажется Альтар-Темплум-Каликсис-Экст-17. После отдаления от звезды на некоторое расстояние траектория мира-корабля должна пройти достаточно близко к Поступи, что тоже позволит ему нанести по станции психический удар.

Корабли флотилии Хаоса поначалу расположены между Поступью и Фурибундом. Когда Лу'Насад выдвинется к звезде, флагман Валла отделится от остальных. **Обычная (+10) проверка Навигации (Звёздная)** подскажет, что тяжёлый крейсер идёт на перехват и должен достичь мира-корабля незадолго до того, как тот достигнет орбиты Фурибунда. Оставшиеся корабли выдвинутся с целью заблокировать область между маршрутом Лу'Насада и Поступью.

Противники

Если исследователи решили открыто бросить вызов врагу, они встретятся с двумя отдельными противниками. Флот Каррада Валла является первым столкновением. Его силы сосредоточены на попытке добраться до Лу'Насада, дабы Валл смог высадиться на него во главе пешего отряда. В ходе этого корабли Хаоса также намерены не дать попасть к миру-кораблю никаким иным судам, включая «Шёпот Анариса».

Порченный мир-корабль является второй силой. Даже пока исследователи пытаются добраться до него, дабы его спасти, гигантское сооружение атакует всё, что только попадётся в поле зрения. Лишь благодаря комбинации из умелого пилотирования и зашитных способностей эльдар исследователи смогут пережить приближение к Лу'Насаду.

Флот Каррада Валла

Для захвата мира-корабля повелитель Хаоса собрал знатную флотилию. Хоть данные суда и не слишком хорошо сплочены, они существенно превосходят имперские силы системы в числе и огневой моши. В зависимости от решений исследователей их превосходство способно изрядно понизить шансы на победу Империума. Однако, силы Валла недисциплинированны и не тренировались

сообща вести флотские бои. Если исследователи будут эффективно взаимодействовать с прочими имперскими судами, они будут иметь шанс разделить и разбить флот Хаоса.

Тяжёлый крейсер и флагман Каррада Валла, «Оптимус Немезис» – сердце его флотилии (см. стр. XXX). Этот отлично вооружённый крейсер – самый могучий звездолёт в системе Фурибунд на данный момент, с довольно приличным отрывом. На протяжение всего акта повелитель Хаоса не отводил взор от своего приза, мира-корабля Лу'Насад. Пока добыча не окажется у него в руках, он не желает ввязываться на «Оптимусе Немезисе» в бой с любыми более мелкими судами. Вместо этого тяжёлый крейсер идёт по самому прямому пути к Лу'Насаду. Как только флагман окажется на достаточно близкой дистанции от мира-корабля, он запустит к его поверхности десантные аппараты. Если у МИ есть «Военный флот Коронуса», он может решить установить ряд минных полей возле «Оптимуса Немезиса» в качестве дополнительной защиты (см. стр. 39 в «Военном флоте Коронуса»). После отправки челноков «Оптимус Немезис» останется сравнительно неподвижно висеть у Лу'Насада. Это даёт исследователям возможность приблизиться к нему с противоположной стороны, чтобы избежать прямого столкновения.

Остальные три корабля Хаоса: «Цена крови», «Нечестивое слово» и «Кровавый шрам» (см. стр. XXX). Каждый из них старается согласовывать свои действия с двумя налётчиками «Волчьей стаи« (см. стр. 209 ОКП Rogue Trader). Формально каждое трио действует совместно, но все капитаны больше думают о личной славе, чем о выполнении задач Каррада Валла. Соответственно, все три группы флота можно разъединить, если исследователи применят хитрые тактики и идеи. Эти отдельные группы можно также разделить и уничтожить концентрированным огнём, если исследователи невероятно хороши в битвах.

В обшем и целом, корабли Хаоса больше сосредоточены на грабеже и захвате судов неприятеля, чем на уничтожении всего и вся. Так как они понимают, что размер флота даёт им изрядные преимущества, первоначальные атаки отражают уверенность и жажду рабов и трофеев. Вместо того, чтобы оставаться на почтительной дистанции и применять превосходящую огневую мощь на полную катушку, силы Хаоса пытаются сближаться с добычей. Оказавшись в радиусе эффективного абордажа, они прибегают к тактике «ударил-отступил». Если начальный успех данного действа невелик, один из фрегатов в каждой группе может получить приказ предпринять таранный удар, дабы в абордаже целевого судна смогло бы поучаствовать больше бойцов.

Каждое соединение из тяжёлого рейдера и двух рейдеров поменьше выбирает преимущественно одну цель, на коей оно смогло бы сосредоточиться. Во время приближения и осуществления абордажа атакующие суда редко стреляют из всех орудий Флотилия Хаоса жаждет захвата рабов и трофеев, а если они уничтожат неприятельский корабль, то не получат ни того, ни другого. Вместо этого атакующие корабли стреляют только из такого количества стволов, коего достаточно, чтобы не давать зарядить жертве пустотные щиты.

Заметьте, что, если флотилия Хаоса начинает нести изрядные потери, её стратегия меняется. Если любые три корабля уничтожены, оставшиеся шесть попытаются лучше скоординировать свои действия. Если исследователям не удастся разъединить их (см. «Уравнивая шансы», стр. XXX), уцелевшие суда Хаоса выберут одну цель и сосредоточат свой гнев на ней. Пока данное имперское судно не погибнет, они прекратят любые абордажи и, вместо этого, прибегнут к концентрированному огню. Однако, если они смогут уничтожить корабль на этой стадии, то вернуться к самостоятельным тактикам и попыткам абордажа.

Если уничтожены пять кораблей флотилии Хаоса, ситуация меняется ещё больше. На данном этапе сделайте Очень тяжёлую (-30) проверку Командования для каждого корабля Хаоса, принимая во внимание любые модификаторы боевого духа. Любое судно провалившее проверку, тут же пытается выйти из боя и покинуть систему Фурибунд. Повторяйте проверку за каждый новый уничтоженный корабль, и каждый раз кто-то попытается сбежать.

В то же самое время, когда сделана первая проверка Командования из-за урона флотилии, «Оптимус Немезис» снимается с якоря над Лу'Насадом и готовится вступить в бой с имперскими силами. В отличие от прочих судов во флоте Хаоса, он целиком и полностью сосредоточен на целях миссии. Тяжёлый крейсер выбирает ту цель, которая кажется наиболее опасной, и ведёт по ней огонь из всех орудий. Он поливает цель залпами, пока корабль не погибнет, после чего начнёт искать новую жертву.

«Оптимус Немезис» не нуждается в проверке на попытку бегства. Тяжёлый крейсер остаётся в системе, пока Каррад Валл не получит контроль над Лу'Насадом или не погибнет. Соответственно, флагман также не думает о захвате трофеев, единственный трофей – мир-корабль. Корабль атакует всё, что попадётся в радиус действия орудий, стреляя из всех стволов на полную мощь без всякой жалости.

Лу'Насад

Мир-корабль Лу'Насад располагает двумя эффективными инструментами, которые можно применить как оружие в битве. Наиболее опасным из них является психическая порча. Любой корабль, оказавшийся в радиусе 25 ПЕ от мира-корабля, будет подвержен его влиянию. Все оказавшиеся на такой дистанции суда должны сразу же пройти **Тяжёлую (-10) проверку рейтинга экипажа.** Эту проверку нужно повторять каждый стратегический раунд, пока корабль находится в радиусе воздействия Лу'Насада. В случае неудачи он тут же получает 3к10 урона и по численности экипажа, и по боевому духу, в случае же успеха урон ограничивается только 1к10 по духу. С тремя или более степенями успеха ничего не происходит.

Некоторые корабли могут к Лу'Насаду попробовать подобраться и поближе, в надежде либо высадиться на его поверхности, либо в бесплодной попытке атаковать огромное словно планета судно. Таким судам нужно держаться на расстоянии более чем в 6 ПЕ от его многочисленных импульсных копий (см. стр. 86 в «Военный флот Коронуса»). Каждый стратегический раунд, в коем корабль находится в пределах досягаемости орудий Лу'Насада, мир-корабль стреляет из 1к5 копий с Первоклассным качеством экипажа (40). В рамках данного сценария на мире-корабле столько установлено копий, что он способен стрелять из 1к5 орудий по любому судну в пределах досягаемости. В системе попросту недостаточно судов, чтобы превозмочь оборону мира-корабля.

Заметьте, что корабли во флотилии Каррада Валла и «Шёпот Анариса» не могут быть целями как психического влияния, так и обстрела из импульсных копий. Если камень души ясновидца Анариса находится на другом судне, он способен защитить от психической атаки всех, кто присутствует в одной части корабля (скорее всего, на мостике). Анарис не может прикрыть от влияния Лу'Насада всё судно целиком. Он также не располагает никакими средствами защитить его от импульсных копий.

Уравнивая шансы

Если у исследователей нет ничего особенно при них выдающегося, во всей сцене им придётся противостоять невероятно превосходящему их по силе противнику. Чтобы победить неприятельские силы, им придётся поразмыслить над множеством тактик и применить все инструменты, которые только доступны. Эта секция кратко поясняет имеющиеся возможности и предлагает несколько советов, каким образом игроки могут победить силы Хаоса, дабы столкнуться уже с миром-кораблём Лу'Насад.

Адептус Механикус

Альтар-Темплум-Каликсис-Экст-17 – небольшой, но хорошо укреплённый аванпост Адептус Механикус. В рамках игровой статистики используйте перевалочную станцию (см. стр. 210 ОКП Rogue Trader) с Первоклассным (40) экипажем. Станция висит на орбите, которая часто находится недалеко от яростной звезды Фурибунда.

Техножрецы станции предпочитают жить в уединении, ибо сосредоточены на раскрытии секретов звезды. Соответственно, эти отшельники не желают участвовать в конфликте, который бушует в системе. Однако, если они ничего не предпримут, их станция легко может стать жертвой искажающего влияния Лу'Насада.

Чтобы заручиться их поддержкой, исследователи сначала должны убедить техножрецов в истинности надвигающейся угрозы. Даже попытка убедить Адептус Механикус ответить на призыв – непростая задача. Она потребует проверки Обаяния с учётом того, что те относятся к исследователям Раздражительно. Заметьте, что, если ПИ предложат образцы археотеха или ксенотеха как часть запроса на переговоры, настрой техножрецов мгновенно поменяется на Благосклонный.

Если исследователи смогут заключить договор с техножрецами о сотрудничестве, они должны выработать стратегию, которая бы побудила корабли Хаоса оказаться в радиусе досягаемости орудий станции. Точный механизм выработки лучше всего оставить на совести игроков. Однако, техножрецы готовы перевести станцию на бесшумный ход, если потребуется. Комбинация из интенсивной звёздной радиации и отсутствия всполохов двигателей может помочь станции скрыться от противника, что неизбежно приведёт к тому, что враг окажется в области досягаемости её орудий.

Руководство капитана Локе

Объединённые имперские силы изрядно уступают в огневой мощи выстроенным напротив них судам Хаоса. Если исследователи выступят за открытое столкновение между тремя крейсерами и девятью кораблями Валла, они наверняка проиграют, даже если «Шёпот Анариса» примет непосредственное участие в битве. В этом случае корабли Хаоса также могут избрать путь отступления, дабы оказаться в пределах воздействия искажающей ауры Лу'Насада. Так как имперские силы не способны защититься от психической атаки, она может быстро вывести их из строя.

К счастью, если исследователи специально не вывели Локе или одного из союзных ей вольных торговцев из себя, они наверняка будут эффективно согласовывать свои действия в битве. Из-за этого они способны сконцентрировать огонь на одной цели, при помощи отдельных судов заманивать врагов в западню или использовать любые альтернативные стратегии. И хоть такая координация не уравнивает шансы, она должна стать ценным подспорьем против сравнительно разобщённого флота Хаоса.

Исследователи также могут захотеть заманить суда Хаоса в радиус действия ограниченного вооружения Поступи. К сожалению, хаотичная конструкция станции касается также и её оборонительных возможностей. Каждый стратегический раунд, в течение коего вражеский корабль находится в пределах 6 ПЕ от станции, кидайте 1к5-2, и считайте любую сумму меньше 1 как 0. Поступь стреляет из соответствующего таким образом числа макропушек марсианского образца (см. стр. 202 ОКП Rogue Trader) в попавший в радиус досягаемости корабль. Расчёты этих орудий имеют качество Неопытные.

Тактика

Лучшее, что играет на руку исследователям в данной битве – координация. Силы повелителя Хаоса не желают хоть чуть-чуть повредить мир-корабль Лу'Насад, однако, Лу'Насад о подобном не задумывается. Эльдарский мир-корабль посвятил себя порче или уничтожению всего, что на пути. Лишь те корабли, что чётко защищены от его влияния, не становятся целью.

Если любой из кораблей Валла получит критическое попадание в мостик, то его защита от мира-корабля тут же прекращает функционировать. По сути, колдун, ответственный за её поддержание в рабочем состоянии, теряет концентрацию из-за повреждений мостика. Если судно Хаоса потрёпано таким вот образом, находясь в области досягаемости измученных криков Лу'Насада, оно немедленно становится жертвой его влияния как описано выше.

Отдельные суда Хаоса как один куда больше сосредоточены на прославлении Губительных сил при помощи собственных деяний, чем на взаимодействии друг с другом в битве. Исследователи могут проанализировать данные своих ауспиков, чтобы определить намерения отдельных отрядов флотилии Хаоса. Пусть персонаж пройдёт **Серьёзную (+0) проверку**

Внимательности+Обнаружение.

В случае успеха они смогут понять, что силы Хаоса действуют тремя отдельными группами. С одной степенью успеха исследователь сможет обратить внимание, что отдельные крейсеры слабо взаимодействуют со своими товарищами. Корабли не обращают внимания на секторы обстрела, расходясь в стороны дальше, чем их орудия способны эффективно вести огонь, и не зашищают одни области космоса, но чрезмерно прикрывают другие. С двумя или более степенями успеха исследователь также способен заметить общую нехватку взаимодействия в рядах самих отдельных групп. Налётчики не всегда соблюдают строй со своими крейсерами.

Дабы исследователи смогли удачно разъединить флот Хаоса, они сначала должны успешно обмануть их, дабы противник поддался на необходимые уловки. Это делается при помощи **Серьёзной (+0) проверки Обмана+Манёвренность**. Считайте суда Хаоса Подозрительными в рамках таблицы Отношения (см. стр. 293 ОКП Rogue Trader). Каждая проверка может быть направлена на один тяжёлый рейдер и два малых. Чтобы успешно разделить каждую группу флотилии на отдельные корабли, необходимо улучшить Отношение противника до как минимум Доверительного.

Уворачиваясь от пули

Некоторые исследователи могут решить, что их лучший шанс на победу значит избежать конфликта. Одни могут захотеть пожертвовать союзниками или даже Поступью, чтобы отвлечь с их помощью неприятеля и добраться до Лу'Насада. Другие же могут рассудить, что скрытное приближение можно осуществить и без таких жертв. Как бы то ни было, исследователям нужно будет полететь кружным путём, чтобы сблизиться с миром-кораблём и избежать одновременно блокады Хаоса.

Солнечные гонцы

Один возможный маршрут – если исследователи готовы полететь на «Шёпоте Анариса» крайне близко от Фурибунда. Если выбрать данный путь, они смогут эффективно избежать погони – лишь маньяк осмелится повести звездолёт настолько близко от звездеы столь нестабильной, как Фурибунд. Однако, они также рискуют серьёзно повредить корабль или даже погибнуть.

Выбрав такой вариант, исследователи могут обрести одно из двух дополнительных преимуществ. Во-первых, они будут способны избежать встречи со всем флотом Хаоса. Чтобы заблокировать прямой путь к Лу'Насаду, союзники Валла должны висеть над плоскостью эклиптики. Соответсвенно, «Шёпот» может полететь к Фурибунду по параболе в пределах эклиптики, что позволит им держаться на почтительном расстоянии от сил Хаоса.

В качестве же альтернативы они могут решить полететь почти с краю блокады, чтобы оттянуть на себя один из вражеских отрядов. Если удастся заставить их преследовать игроков, будет шанс заманить их в радиус досягаемости орудий Альтар-Темплум-Каликсис-Экст-17. Объединив огневую мощь своего корабля и станции, исследователи смогут наверняка быстро уничтожить один или более звездолётов Хаоса.

Если же исследователи решат подождать Лу'Насад в засаде, они рискуют повредить судно из-за звёздного жара. Чтобы найти место, где радиация звезды будет мешать системам аускпиков флотилии Хаоса, им придётся находиться слишком близко к ней. Каждый стратегический раунд в засаде требует от одного из исследователей проходить **Обычную (+10) проверку Внимательности+Обнаружение**. Эта проверка продемонстрирует его знания о текущей частоте вспышек звезды. После осуществления теста другой персонаж должен пройти **Сложную (+0) проверку Пилотирования (Космический корабль)+Манёвренность**. Каждая степень успеха в случае с проверкой Внимательности+Обнаружение даёт бонус в +10 к проверке Пилотирования, равно как каждая степень неудачи даёт штраф в -10. От каждой степени неудачи на Пилотирование корабль получает 1к10 урона по Прочности корпуса, который игнорирует пустотные щиты.

«Шёпот Анариса» располагает солнечными парусами, которые дают +2 ПЕ к скорости при отдалении от звёздного тела (такого, как Фурибунд). Если исследователи решат проскочить вокруг Фурибунда, эта опция даёт им неплохие шансы достичь цели задолго до мира-корабля.

Покидая эклиптику

Так как мир-корабль приближается к системе с наружной стороны эклиптики, исследователи также могут решить последовать этим путём, чтобы продумать собственный маршрут перехвата. Ключевым элементом будет то, что их маршрут должен идти по другой дуге, чем той, что блокирована флотилией Хаоса. «Шёпот Анариса» быстрее любых судов Хаоса, так что игроки должны смочь проложить курс, который обогнёт блокаду и, заодно, достигнет Лу'Насада под таким углом, под которым «Оптимус Немезис» не сможет стрелять по приближающемуся эльдарскому призрачному кораблю.

Прокладка такого курса потребует **Очень тяжёлой (-30) проверки Навигации (звёздная)**. Успех в ней даст необходимый маршрут, а неудача означает, что он позволит оружейным системам «Оптимус Немезиса» открыть по игрокам огонь, когда они будут на подходе к миру-кораблю. Четыре или более степени провала указывают на серьёзные просчёты в вычислениях, из-за которых маршрут будет пролегать через самый центр флотилии Хаоса.

Запутанная паутина

«Эльдар путешествуют по галактике при помощи ксенотехнологии, которая соединяет разные места способами, несовместимыми с людским пониманием».

– Кобр Аквайрре, вольный торговец и инквизитор

Эта сцена описывает путешествие исследователей, которые решили последовать за Анарисом через Паутину к поверхности Лу'Насада. Пока ПИ в пути, силы как Хаоса, так и порченого мира-корабля не сидят сложа руки. Маленькая флотилия капитана Локе должна защищать Поступь без непосредственной помощи от исследователей. Помимо неприятеля, засевшего в порченной Паутине, ПИ должны также не забывать и о нанесённом по союзникам уроне, пока они разобщены.

В Паутину

Либо ясновидец Анарис, либо один из эльдар Каэлора может кратко рассказать исследователям о природе Паутины (см. врезку на стр. XXX). Когда данный вопрос прояснился, лишь Анарис способен дать чёткое объяснение, на что могут рассчитывать исследователи, используя Паутину для перемещения на Лу'Насад. Все легенды, известные Вороньим Духам и эльдар мира-корабля Каэлор, указывают на то, что связь Лу'Насада с Паутиной обрезана. Объяснение Анариса является не меньшим откровением для прочих эльдар, чем для исследователей.

Перед началом путешествия ясновидец поясняет, что, хоть Лу'Насад и был отрезан от Паутины, из его порталов всё ещё торчат отсечённые отростки, и эти отростки всё ещё в строю на той стороне. Чтобы ими воспользоваться, кто-то должен подсоединить свободное шупальце к порталу Паутины. При помощи связи центрального когитатора «Триумфа Гаунта» Анарис может физически перенастроить портал Паутины на борту «Шёпота Анариса» и соединить его с отростками искромсанной Паутины Лу'Насада.

Он предупреждает, что могут быть последствия от соединения порталов. Психическая порча мира-корабля может проникнуть сквозь них и поразить «Шёпот». Если это произойдёт, управляющие кораблём души могут сойти с ума, что сделает эльдарский крейсер мобильным помощником Лу'Насада.

Если исследователи пойдут на такой риск, ясновидец Анарис затем поясняет, что перемещение по Паутине будет отличаться от того, что они испытали на пути к Поступи. Этот путь будет целиком искажён теми же силами, которые управляют Лу'Насадом. Лишь те, кто зашишён от его порчи, смогут выжить. Он предупреждает, что способен прикрыть лишь тех, кто рядом с камнем его души, и полагает, что защитный купол вряд ли будет больше двадцати метров. Более того, так как поражённые варпом силы атакуют отдельные разумы так же, как и всю область, он не верит, что сможет успешно защищать больше, чем двадцать бойцов на протяжение путешествия.

Заметьте, что, учитывая шесть арлекинов и семь эльдарских корсаров, остаётся место только для семи исследователей. Если ПИ больше, чем семь, увеличьте число тех, кого ясновидец Анарис способен защитить, дабы все смогли поучаствовать в путешествии. Если же исследователей меньше семи, МИ может позволить игрокам заиметь возможность выбрать дополнительных НИП для участия в деле.

Сплетая Паутину

Перед тем, как исследователи смогут войти в Паутину, им нужно тесно поработать с Анарисом. Вместе они смогут установить связь с уцелевшими путями Паутины Лу'Насада. Построение этой связи требует нескольких шагов. Первая стадия – встроить центральный когитатор или иной артефакт, при помощи коего ПИ выследили Лу'Насад в портал Паутины «Шёпота». Как только дело сделано, Анарис или другой псайкер, если есть, должен настроить портал на волну психического резонанса артефакта. Наконец, портал можно активировать, когда корабль подлетел к одной из отсечённых троп, дабы можно было установить соединение.

Перенастройка портала требует исходной точки с целевой локацией. Так как исследователи располагают под рукой артефактом, при помощи коего смогли выследить Лу'Насад в пространстве Коронус, этот самый артефакт должен сработать и в данной ситуации. Однако, если они ожидают, что смогут воспользоваться им таким образом, то сначала должны отключить его от систем слежения корабля. Отсоединение артефакта или «Шёпота Анариса» без повреждения требует **Тяжёлой (-10) проверки Техпользования**. Если проверка провалена, корабль получает штраф в -10 к Обнаружению. С четырьмя или более степенями провала,

помимо повреждения звездолёта, артефакт практически разрушается и более не может использоваться в рамках своей задачи. Пока же отсоединение было проведено без проблем, его подключение к порталу Паутины потребует Сложной (+0) проверки Техпользования. Неудача означает, что исследователь потратил час времени, но можно повторить проверку по истечению срока.

Когда исследователи настроили правильно откалиброванный артефакт на портал, псайкер должен перенастроить его так, чтобы тот резонировал с теми же частотами, что и порталы мира-корабля Лу'Насад. Если среди ПИ есть псайкер, это можно сделать при помощи **Тяжёлой (-20) проверки Психонауки**. Более четырёх степеней неудачи этой проверке повредят портал, так что его уже нельзя будет вновь использовать. Если нет других псайкеров, то тогда ясновидец Анарис может заняться настройкой.

Наконец, исследователи должны определить местонахождение одного из обрезанных отростков, некогда связанных с порченным миром-кораблём. В системе Фурибунд таких разбросано сотни по всей её площади. Нахождение ближайшего требует **Ординарной (+10) проверки Психонауки**. Обнаружение отростка и прокладка курса к нему – шупальца постоянно в движении – потребуют уже **Сложной (-10) проверки Навигации (Звёздная)**. Когда курс готов, «Шёпот» сможет переместиться в нужное место. Когда корабль уже в радиусе досягаемости, портал Паутины в нём установит соединение и заработает.

Если исследователи получили более пяти степеней провала в ходе любой из предыдущих проверок, порча Лу'Насада сразу же проникнет на борт «Шёпота» и подчинит корабль себе. В этом случае любые персонажи, не попавшие в радиус защитной ауры ясновидца Анариса, немедленно подвергаются атаке «психический крик» (см. стр. 164 ОКП Rogue Trader), пока не погибнут или не окажутся под зашитой Анариса. Считайте эту атаку исходящей от псайкера с Силой воли 90 и Пси-рейтингом 12. Корабль затем намерен атаковать в лоб имперские силы в секторе.

До того, как исследователи войдут в портал, Анарис предупредит, что, если мир-корабль тяжело повреждён, они могут не иметь возможности вернуться тем же путём. Он предлагает придумать альтернативный план, как покинуть Лу'Насад. Он уверен, что на нём всё ещё могут быть способные летать челноки или их аналоги, но после прошедших тысячелетий тяжело быть уверенным в чём-то подобном.

Сквозь портал

Как только портал заработает, исследователи должны сделать любые оставшиеся приготовления, после чего морально подготовиться к перемещению на порченый мир-корабль. Клубящийся розовый и фиолетовый свет загорелся в теперь уже рабочем портале Паутины крейсера. Зрелище немного напрягает. Все, кто на это смотрит, способны ощутить едва уловимый заворот кишок, словно бы нечестивый свет пытается попасть в их тела сквозь любые доступные отверстия. Даже ветераны бесчисленных войн с Хаосом чувствуют себя не в своей тарелке на физическом уровне. Сам свет словно бы является знаком искажающего влияния мира-корабля.

Когда исследователи ступают на тропу Паутины, физическое проявление порчи практически целиком окутывает их чувства и разум. Эффект свечения – то, что они замечают в первую очередь. Среди дорог Паутины всё тускло мерцает непонятно откуда берущимся светом. По мере перемещения оттенки свечения меняются от бледного розово-фиолетового до тёмно-зелёного. И насыщенность, и спектр значительно расходятся, меняясь без всяких объяснений или системы.

Хоть и нет очевидных источников света, всё в Паутине отбрасывает тень. Однако, эти тени необязательно указывают в одном и том же направлении. Часто они отделяются от того, что их отбрасывает, и изящно исчезают из поля зрения, сквозь стены туннеля или за горизонтом.

Воздух в Паутине отдаёт мерзкой вонью телесных ароматов, сырых сточных вод и разложения, которая каким-то образом ощущается даже несмотря на маски с фильтрацией воздуха. Непосредственных источников вони тоже не заметно. Сам воздух словно бы наполнен отзвуками эльдарской жизни, что теперь уже не более чем неосязаемые отголоски.

По туннелю разносятся звуки непонятно откуда, с постоянно меняющейся громкостью. Поначалу самые громкие – топот их ног по полу и буханье в ушах бьющихся сердец. Затем по туннелю пронёсся глухой стон, а позже, ещё до того, как тот затих, послышались пронзительные измученные крики. Эти звуки то раздаются, то затихают, снова и снова, но, при этом, никогда не образуют хоть какую-то систему.

Тропы, по большей части, состоят из серой и белой кладки, примерно тридцать сантиметров в диаметре. Многие камни разбиты или отсутствуют, а меж них торчат во все стороны неприятные коричнево-зелёные сорняки. Дороги варьируются в ширине от метра до двух. В одних местах стены из призрачной кости, примерно метр в высоту, обрамляют тропу, а в других же ничего по краям нет – за ними пустота, и лишь мерцающие огоньки мелькают то тут, то там. Любой, кто сойдёт с тропы, начнёт медленно падать в пустоту забвения.

Дороги редко ведут прямо более чем на десять метров, поворачиваясь острыми углами и плавными дугами без особых намёков на чёткое планирование. Во многих местах две или более тропы пересекаются. Эти перекрёстки появляются внезапно, почти что сгущаясь из ничего. Их никогда нельзя увидеть заранее, пока исследователи не столкнутся с ними. Во всех случаях ясновидец Анарис указывает, куда и в каком месте повернуть.

Примерно спустя десять минут после того, как исследователи вошли в Паутину, корсар Вороньих Духов либо отстанет на несколько шагов от всех прочих, либо заходит слишком далеко вперёд. Он, похоже, собирается повернуть навстречу чему-то либо позади них, либо дальше впереди. Спустя несколько бездумных шагов он покидает пределы защиты Анариса. Мелькает яркая вспышка бледно-зелёного света и эльдар пропадает, не оставив после себя никаких следов своего существования.

Неупокоенные обитатели

По мере перемещения исследователей по извилистым тропам Паутины им встречается несколько созданий, что всё ещё населяют их. На протяжение путешествия, которое займёт несколько часов, им стоит выдержать три столкновения. Они задуманы как быстрые и бескомпромиссные схватки. Весьма вероятно, что некоторые союзные эльдар погибнут в боях, особенно с учётом узких пространств, где будут происходить бои.

Первый бой происходит без предупреждения. Исследователи и все их союзники должны считаться Ошеломлёнными. Четверо аспектных оболочек пауков варпа (см. стр. XXX) телепортируются в любое доступное свободное место почти что в центре отряда исследователей и немедленно атакуют как можно больше целей из своих смертепрядов. Кто станет целью зависит от того, как ПИ решили выстроить свой отряд. Пауки продолжат атаковать, пока двое из них не потеряют возможность пользоваться своими прыжковыми варп-генераторами без поддержки товарищей. В этом случае те двое, что ещё могут телепортироваться, попытаются забрать раненых собратьев и сбежать в варп. Перед боем не будет возможности поговорить, это не более чем кровавая засада.

Если аспектная оболочка паука варпа взята в плен, она не будет реагировать ни на какие вопросы. Если её доспех вскрыть или разрушить, она совершенно обмякнет. Если заглянуть внутрь, станет ясно, что доспех пуст. **Лёгкая (+30) проверка Бдительности** покажет, что камень души оживлённых пауков светится мерцающим бледно-фиолетовым светом. Когда крепления доспеха сломаны, камень тускнеет до невыразительного серого.

Второе столкновение происходит, когда исследователи достигают перекрёстка. До того, как они смогут продолжить путь, внезапно появляются три демонессы (см. стр. XXX), по одной на входе каждой из пересекающихся троп. Так как это вторая битва, а создания атакуют передний край маршевого построения исследователей, уже нет возможности застать ПИ врасплох. Демонессы нападают на всех на пути с неистовым аппетитом, пока не будут уничтожены.

Последний бой во время путешествия случается, когда нападает ещё одна группа пауков варпа. В этот раз четверо аспектных оболочек мгновенно материализуются перед путниками, а ещё четверо одновременно атакуют союзников исследователей с тыла построения. Наконец, оболочка экзарха пауков (см. стр. XXX) материализуется в центре группы, атакуя ближайшего и наиболее опасного из доступных персонажей. Позвольте всем персонажам пройти **Сложную (-10) проверку Бдительности**. Те, кто провалил проверку Ошеломлены на первый раунд боя. В свете предыдущих атак персонажи, что прошли проверку, внезапному натиску уже не удивляются.

Эти аспектные оболочки не отступят. Скорее, они будут сражаться до тех пор, пока не погибнут или не одержат победу. Экзарх пауков часто меняет оппонентов, чтобы не давать им расслабиться, и очень сильно полагается на свой прыжковый варп-генератор. Опять-таки, если доспех любого из пауков вскрыть, камни душ на груди угаснут до бледно-серого, а внутри никого не окажется.

Примерно через пятнадцать минут, как исследователи победили в последней схватке, они достигают портала, который позволит попасть на мир-корабль Лу'Насад. Никаких признаков стражей у портала не обнаружено. Когда они пройдут через него, переходите к акту III.

Акт III: Погибель эльдар

«Изучение эльдарских артефактов и расспросы пленников указывают на то, что эльдар – вымирающая раса. Омниссия повелевает, чтобы мы приблизили их смерть, но также мы должны позаботиться, чтобы их ксено-оружие не унесло нас в могилу вместе с ними».

– магос-техникус Дженин Орвид

Когда исследователи достигают Лу'Насада, они сразу же подвергаются влиянию чистейшей порчи этого разорённого места. Этот акт начинается с их первого контакта с необузданной и ужасающей природой ковчега, и продолжается в виде последовательной цепочки смертельных схваток по всему миру-кораблю.

Помимо эльдар, что заражены варпом, исследователи также должны столкнуться с людскими слугами Хаоса. Силы Каррада Валла высадились на мир-корабль и пытаются узнать местонахождение круга бесконечности. Под руководством ясновидца Анариса исследователи наверняка достигнут его раньше Валла. Попав на место, они должны помочь ясновидцу в его усилиях вернуть контроль над кругом, одновременно с этим удерживая позиции от Валла и его телохранителей.

Если исследователи смогут всё это пережить, они должны попытаться покинуть мир-корабль до того, как Анарис поведёт его в добровольное изгнание как можно дальше от пространства Коронус. Конфликт между Анарисом и порченными душами в круге бесконечности проявится в разрушении множества построек из призрачной кости. Безумная гонка к выходу требует, чтобы исследователи справились с и физическими, и психическими угрозами.

Наперегонки со временем

«Как сменяются времена года, так и сменяются эпохи в галактиках. Эпоха людей уже в закате. Хоть наши дни уже давно и прошли, мы вскоре увидим и то, как уходят их дни».

– ясновидец Кайлле

С момента появления мира-корабля в системе Фурибунд исследователи вынуждены как можно скорее остановить его и прекратить разрушительный поход порченного планетоида. В системе он с целью поглотить Альтар-Темплум-Каликсис-Экст-17 и Поступь, а затем запечатать Пасть. Ни одна из этих целей не располагает эффективными средствами защиты против подавляющей моши порченых эльдар. Если ПИ не смогут успешно отвлечь Лу'Насад, каждая из данных локаций обречена на гибель.

В вопросе людских космических станций эльдарский ковчег способен высосать жизни всех, кто там живёт, и затем преподнести людские души богам Хаоса, как жертвоприношение с целью поддерживать своё порченное существование. Вместо упования на физическое вооружение мир-корабль использует свою психическую мощь, чтобы сводить с ума добычу и захватывать души. Если Лу'Насад окажется рядом с любой из станций, число погибших резко взлетит до невообразимых высот. Почти все обитатели будут убиты в течение первого стратегического раунда с момента его прибытия. Если мир-корабль достигнет любой из станций, ему будет нужно повисеть рядом с объектом шесть стратегических раундов, чтобы станции полноценно были очищены от разумной жизни.

Таблица 2-1: «Хронология акта III» демонстрирует грубую картину, как и когда будут разворачиваться события, если исследователи не смогут вмешаться и остановить натиск мира-корабля в системе. Она задумана как сводка с целью определить количество времени, которое может понадобиться ПИ, чтобы подготовить оборону и вступить в бой с флотилией Хаоса до того, как они пойдут на штурм Лу'Насада. Таблица также должна дать понять, сколько времени исследователи могут потратить на перемещение по искажённому миру-кораблю до того, как тот будет готов опустошить людское население системы и, в конце концов, всё пространство Коронус.

Если мир-корабль сможет уничтожить обе станции, он затем направится к Пасти. Как только Лу'Насад достигнет входа в неё, его порча начнёт влиять на бури в варпе. За два дня бури усилятся настолько, что, по факту, станут непреодолимыми. Любой корабль, попытавшийся лететь, несмотря на бушующие штормы, должен сделать бросок по таблице «Столкновения во время перемещения по варпу» (см. стр. 186 ОКП Rogue Trader) за каждый день

Таблица 2-1: «Хронология акта III»

Страт-ий раунд	Часы	Событие
0	0	Лу'Насад входит в систему Фурибунд. «Оптимус Немезис» выдвигается к нему.
30	15	«Оптимус Немезис» достигает Лу'Насада.
80	25	Лу'Насад достигает звезды Фурибунда и оказывается на эффективном расстоянии стрельбы по Альтар-Темплум-Каликсис-Экст-17.
100	28	Лу'Насад завершает уничтожение аванпоста Адептус Механикус и выдвигается к Поступи.
124	52	Лу'Насад достигает Поступи и начинает атаковать станцию.
126	53	Если исследователи до этого момента не найдут круг бесконечности, Каррад Валл приступит к захвату власти над миром-кораблём.
140	55	Мир-корабль завершает уничтожение Поступи, как и любых судов-зашитников.
142	56	Каррад Валл обретает контроль над Лу'Насадом.
188	79	Лу'Насад достигает Пасти и приступает к блокаде пространства Коронус, отрезая его от всей остальной галактики.
300	127	Пасть запечатана, а пространство Коронус безнадёжно заблокировано на тысячелетия.

пребывания в условиях шторма. Все проверки Навигации (Варп), сделанные в данном регионе, получают штраф в -60 из-за неистовства бурь.

Лу'Насад размером с большую луну. Он попросту слишком велик, чтобы вооружение даже крупной флотилии смогло повредить его достаточно, чтобы повлиять на его направление или скорость. Усилия по атаке в лоб при помощи корабельных орудий не будут иметь особых последствий и ничего не сделают, чтобы изменить указанную хронологию.

Кошмар

«Узрите! Величие и великолепие искажённого и видоизменённого. Им известны хитросплетения и нити того, что должно произойти».

– записи на борту «Триумфа Гаунта», 796.M41

С того момента, как исследователи достигли поверхности мира-корабля, им придётся бороться с двумя разновидностями присущей этому месту опасности. Камень души ясновидца Анариса – единственная их защита от свойственной миру-кораблю психической угрозы. Исследователи, не оказавшиеся под его двадцатиметровым защитным куполом, сразу же становятся объектом психической атаки порченного места (см. врезку на предмет деталей).

Как только исследователи выработали способы бороться с врождёнными средствами обороны мира-корабля, они смогут начать изучать город, одновременно прокладывая путь к храму душ у круга бесконечности. Эта секция сделана, чтобы описать области в том порядке, в котором, скорее всего, и будут встречаться, с учётом того, что исследователи начали с посадочных доков и направились самым прямым путём к храму душ. Сверьтесь с картой на странице XXX на предмет изображений. Исследователи, что попали на мир-корабль при помощи Паутины или приземлились где-то ещё, могут столкнуться с данными областями в ином порядке или даже совершенно пройти мимо многих из них.

Заметьте, что мир-корабль патрулируют отделения аспектных оболочек пауков варпа и мрачных мстителей. За каждые тридцать минут повествовательного времени кидайте к10 и сверяйтесь с **таблицей 2-2: «Случайные зашитники мира-корабля Лу'Насад»**. Затем устройте короткую сцену с учётом выпавших по таблице зашитников. Во многих случаях, особенно, если исследователи понесли серьёзные потери, должна быть возможность избегать бои при помощи скрытности.

МИ более чем стоит подгонять численность противника из таблицы 2-2 к силе исследователей. Если их группа особенно велика или хорошо оснащена, МИ стоит подумать об увеличении числа врагов (обычно на 3, но точная цифра остаётся на совести МИ). Если группа игроков мала или плохо подготовлена в условиях Лу'Насада, МИ стоит ограничить численность неприятелей в этих схватках до не более чем одного на каждого исследователя.

Ограничение по времени

МИ стоит помнить, что мир-корабль продолжает лететь к Фурибунду и Поступи всё то время, пока исследователи находятся на его борту. Об этой надвигающейся угрозе им должно бы не забывать (возможно, благодаря постоянно растущему сиянию Фурибунда, видимому сквозь удобно прозрачный купол из призрачной кости или за счёт связи с дружественным судном). Ми стоит знать, что мир-корабль приближается к цели на 10 ПЕ каждый раз, когда делает бросок по таблице 2-2: «Случайные зашитники мира-корабля Лу'Насад».

Посадочные платформы

Эти изящные платформы разбросаны на ветвях из призрачной кости нерегулярными интервалами по мира-корабля краям. Во всех случаях эти локации находятся неподалёку от батарей импульсных копий. Исследователи, решившие высадиться на одной из платформ, должны постараться избежать огня здоровенных ксено-орудий, пока высадка не совершена успешно. Если исследователи ничего не сделают для выведения соседних установок из строя, пусть пилот совершит **Тяжёлую (-30) проверку Пилотирования (Космический корабль)**. В случае успеха челнок сядет без инцидентов. В случае же неудачи исследователи переживут высадку, но судно получит урон,

Порча Лу'Насада

Любой исследователь, подверженный атакам психической порчи Лу'Насада, должен проходить **Адскую (-60) проверку Силы воли** каждый раунд, чтобы противостоять её эффектам. В случае успеха он получает 2к10 энергетического урона, который игнорирует броню и бонус Выносливости. Он также получает 5к10 очков Безумия. Если проверка провалена, игрок получает 5к10 энергетического урона, который игнорирует броню и бонус Выносливости, плюс 10к10 очков Безумия. Все персонажи, получившие четыре или более степени провала, тут же падают замертво.

К счастью для исследователей, они защищены от данного эффекта, пока находятся в пределах 20 метров от камня души ясновидца Анариса.

Таблица 2-2: «Случайные защитники мира-корабля Лу'Насад»

Бросок к10	Зашитники
1	Пять порченых призрачных стражей.
2	к5+2 аспектных оболочек пауков варпа с экзархом.
3	к5+2 аспектных оболочек мрачных мстителей с экзархом.
4	Две демонессы.
5	Два порченных призрачных стража.
6	Призрачные видения испуганных, бегущих эльдар и мертвенно-бледные светящиеся сферы окружают исследователей на 1к5 минут. Это столкновение заставляет всех исследователей получить 1 очко Безумия.
7	Три аспектные оболочки пауков варпа.
8	Крики из ниоткуда отдаются эхом по коридорам, а поверхность из призрачной кости словно бы извивается в агонии на 1к5 минут. Это столкновение заставляет всех исследователей получить 1 очко Безумия.
9	Три аспектные оболочки мрачных мстителей.
10	Ничего

из-за коего больше никогда не взлетит.

Каждая из этих платформ всё ещё располагает несколькими эльдарскими челноками, которые покоятся тут уже тысячи лет. Если исследователи пожелают активировать один из них, они должны сначала пройти Сложную (-10) проверку Техпользования, чтобы разобраться с ксено-управлением. В случае успеха им удастся заполучить для своих задач один челнок. Исследователи с умением Знание языка (эльдар) получают бонус в +10 к любой проверке Техпользования в данной области.

Батареи импульсных копий

Дюжины этих здоровенных орудийных башен разбросаны по всему миру-кораблю. Многие установлены рядом с посадочными платформами, дабы хоть как-то защищать дружественные суда во время посадки или не давать приблизиться неприятелю. Огромные орудийные батареи в данный момент управляются прикрепленными к ним камнями душ. И хоть импульсные копья могут быть изрядной головной болью в случае атак из пустоты, отсутствие даже горстки защитников делает их уязвимыми для атак исследователями с земли.

Если исследователи приблизятся к любой из копейных платформ, они смогут легко убрать камни душ и де-факто вывести орудие из строя. Особенно предприимчивые ПИ могут захотеть забрать один или больше чужацких стволов для собственного корабля. Для этого им потребуются час и Тяжёлая (-30) проверка Техпользования, чтобы правильно отсоединить орудие и подготовить его к транспортировке. А вот как переправить огромный ствол на свой корабль, исследователям предстоит придумать самостоятельно.

Порталы Паутины

Многочисленные арки, соединённые с изрезанными остатками Паутины Лу'Насада, бессистемно разбросаны по всему миру-кораблю. Они мерцают клубящимся розовым и фиолетовым светом. Любой персонаж, который будет смотреть на светопреставление, не отводя глаз, ощутит лёгкий заворот кишок. словно бы нечестивый свет пытается попасть в их тела через все доступные отверстия. Исследователи могут решить совершить Сложную (-10) проверку Запретных знаний (Ксеносы). Те, кто преуспеет, поймут, что это не похоже на нормальный эльдарский портал в Паутину. Персонажи, решившие пройти через него, столкнутся с препятствиями, похожими на уже описанные ранее (см. «В паутину» на стр. XXX).

Святилище для медитаций

Несколько таких открытых пространств расположено на верхних уровнях Лу'Насада. До нашествия порчи это были красивые места вроде парков, где эльдар могли размышлять о своём месте в галактике благодаря созерцанию изящных сооружений из призрачной кости. С тех пор прошли тысячелетия, и некогда безмятежные парки изменились.

Сегодня эльдарские рунические символы уничтожены, грациозные сооружения из призрачной кости разбиты, а растительные клумбы опустошены, демонстрируя опалённую и истощённую почву.

Хоть аспектные оболочки постоянно посещают эти центры, здесь мало что ещё может происходить. Из-за оголтелого вандализма, случившегося в этих парках во время тёмных ритуалов, лишь горстка действующих камней душ ещё лежит тут. Отдыхающие в парке продолжительное время исследователи могут прибавить +3 к любым броскам по таблице «Случайные защитники мира-корабля Лу'Насад» (считая любой результат больше 10 как 10).

Шпили защитников

Сотни изящных шпилей, некогда возвышавшихся над поверхностью мира-корабля, были жилыми кварталами для гигантского эльдарского населения. Однако, так как все эльдар погибли от порчи планетоида, никто не пришёл, чтобы убрать тела и заменить павших членов общества. Сегодня эти шпили, по большей части, заброшены. Единственный признак бывших обитателей – тускло мерцающие камни душ, разбросанные среди чужацких одежд и доспехов или вставленные в призрачную кость мира-корабля.

Исследователи, решившие потратить время на разграбление этих жилых помещений, смогут найти множество разнообразных эльдарских устройств. По отдельности мало какие из них будут иметь значительную ценность. Однако, если потратить время и силы, чтобы провести тщательный обыск, можно даже за счёт простых ксено-артефактов нажить гигантское состояние. Конечно, поиски потребуют десятки тысяч человеко-часов; это также может спровоцировать изрядное количество нападений со стороны эльдарских сил. Тщательный обыск жилого помещения требует примерно два человеко-часа. Как минимум, в каждом из них можно отыскать сюрикенный пистолет в плохом состоянии и комплект ячеистого ксенодоспеха.

Храмы аспектных воинов

На Лу'Насаде осталось два храма аспектных воинов. Один посвящён пути пауков варпа, а второй следует пути мрачных мстителей. Любой исследователь может распознать символы, связанные с данными аспектами, при помощи **Рутинной (+10) проверки Запретных знаний (Ксеносы)**.

Помимо аспектных оболочек храмы усеяны останками их жертв, доспехами павших товарищей и дополнительными элементами снаряжения. Если исследователи решат атаковать один их храмов в лоб, они вскоре столкнутся с превосходящими силами врагов.

Сад костопевов

Порча варпа переделала некогда безмятежную рощу построек из призрачной кости в искажённую пародию на саму себя. Множество изящных шпилей и арок рухнуло, а прочие усеяны шипами, торчащими из почерневшей и болезнетворной призрачной кости самих зданий. Некоторые из них даже выросли в мерзкие образы, похожие на символы богов Хаоса. Ещё одна порция демонстрирует щербины и коррозию, покачиваясь на затхлом воздухе и угрожая развалиться в любой момент.

Дюжины порченных призрачных стражей (см. стр. XXX) несут службу среди этих нечестивых построек. Многие неподвижны как смерть, лишь розовое и фиолетовое свечение их камней душ указывает на покоящееся внутри

сознание. Прочие неспешно шагают среди зданий, медленно вращая головами и беседуя с изуродованными постройками.

Изломанные останки тел ещё большего количества призрачных стражей усеивают в случайных местах всю область. Одни демонстрируют следы боя, включая урон, наверняка нанесённый призрачными пушками. На других же виден тот же отпечаток коррозии, что и на ряде шпилей, словно бы порча мира-корабля передаётся будто зараза от призрачной кости к этим безмолвным часовым. За тысячи лет одни изменились под влиянием порчи, равно как другие были ею уничтожены.

Исследователи серьёзно уступают в числе крайне опасным врагам в этом регионе. Если они решат драться, последствия будут ужасными. Однако, эти големы тесно связаны с кругом бесконечности. Если исследователи применят Маскировку, Слежку или Бесшумное движение, они получат бонус +20 к своим усилиям.

Грави-куполы

Эти тяжело повреждённые здания хранят сломанные и искажённые обломки некогда боеспособных грави-танковых эскадронов мира-корабля Лу'Насад. Исследователи, преуспевшие в **Тяжёлой (-20) проверке Запретных знаний (Ксеносы)**, распознают корпусы и вооружение танков «Сокол», «Огненная призма» и «Ночной ткач». Ни одна из этих машин не подлежит восстановлению. Однако, некоторые орудия и компоненты ещё работают.

Разбор данных машин на запчасти требует изрядного количества времени и сил. Определение рабочего оружия и безопасное его извлечение из танков требуют **Тяжёлой (-10) проверки Техпользования**, по часу на каждый ствол. Две или более степени успеха уменьшают время извлечения до тридцати минут на ствол. Две или более степени неудачи сделают оружие нерабочим, но отнимут целый час. Если исследователи успешно раздобыли хотя бы одну пушку, они должны найти способ забрать её с мира-корабля. Каждое эльдарское танковое орудие весит не менее 500 килограммов. Попытки их транспортировать могут оказаться также отличной возможностью для сил Хаоса или порченных эльдар устроить засаду.

Персонажи также могут захотеть вытащить анти-гравитационные генераторы из нескольких танков, либо для транспортировки оружия, либо для применения в шпилях ядра. Для того чтобы найти достаточно компонентов для сборки одной анти-гравитационной платформы с радиусом действия в пять метров потребуется **Очень тяжёлая (-30) проверка Техпользования** и тридцать минут. Из всех доступных компонентов можно собрать не более трёх таких платформ.

Храм титанов

Крупнейшая из куполообразных построек на поверхности мира-корабля Лу'Насад некогда служила центром сборки и ремонта титанов класса «Фантом» и «Неупокоенный мститель». К счастью для исследователей, эти огромные боевые машины были отправлены сражаться в других местах в тот день, когда мир-корабль встретил свою судьбу. Гигантские ворота оставались запертыми на замок с тех пор, как Лу'Насад пал. Под влиянием сил порчи никто не входил в этот купол после того, как мир-корабль потерялся в Разломах тысячи лет назад.

Снаружи любой эльдарский НИП сможет легко определить нужное здание. Открытие дверей потребует либо Очень тяжёлой (-30) проверки Техпользования, либо чтобы игроки взорвали их. Для этого посчитайте врата имеющими покрытие с ОБ 16 и используйте правила для Повреждающего покрытия (см. стр. 247 ОКП Rogue Trader).

С точки зрения исследователей эта локация может быть полезной в двух вещах. Самое очевидное – уединение, особенно если они открыли двери без применения громкого вооружения. Если исследователям нужна возможность отдохнуть и прийти в себя, это место, скорее всего, будет самым безопасным на всём мире-корабле. Вторая ключевая польза – рунические записи про дизайн и ремонт, касающиеся отсутствующих титанов «Фантом». Эти бесценные руны пережили тысячелетия исключительно успешно. Любые эльдарские НИП не особо горят желанием отдавать такие секреты в руки исследователей, но не выскажут недовольство, пока не покинул мир-корабль.

Шпили ядра

Ряд огромных шпилей образует центр мира-корабля, что тянется от глубоких недр до края искусственной атмосферы. Через эти шпили циркулирует и очищается атмосфера планетоида. Когда Лу'Насад был поражён порчей, шпили перестали работать как положено.

Порталы доступа к этим шпилям являются наиболее прямым путём для исследователей ко входу в храм душ. По ходу странствия по данным башням исследователи не встречают каких-либо защитников Лу'Насада. Однако, карабкаться в грязи и плесени может быть довольно опасно. ПИ, выбравшие эту дорогу, должны спуститься на 100 метров среди башен, дабы достичь внутренних уровней, где находятся круг бесконечности и плазменные ядра. Из-за грязи и циркулирующего воздуха это потребует **Тяжёлых (-20) проверок Лазания**. Предприимчивые персонажи, возможно, смогут присвоить анти-гравитационные генераторы из грави-куполов. Использование их для спуска потребует одной **Ординарной (+10) проверки Техпользования**.

Если исследователи имеют грандиозный план по освобождению и восстановлению мира-корабля Лу'Насад, их ремонт будет следующим логическим шагом, как только круг бесконечности очищен от порчи. Такая задача – колоссальный вызов. Ремонтные работы займут годы усилий, сначала необходимо убрать грязь, а затем перенастроить эльдарские устройства так, чтобы они снова могли работать как задумано. Попытка сделать всё это выходит далеко за рамки данного приключения, но может стать великим предприятием для тех исследователей, коим удалось каким-то образом помешать уничтожению мира-корабля.

Плазменное ядро

Окружённое шпилями огромное центральное ядро мира-корабля – невероятных размеров плазменный генератор. Эта система стабильно вырабатывала для Лу'Насада энергию многие тысячелетия. Таково технологическое мастерство эльдар, что, хоть прошло уже более десяти тысяч лет с тех пор, как кто-либо проводил положенные регламентные работы, ядро продолжает работать почти на сто процентов.

К плазменному ядру легко попасть через тоннели окружающих шпилей. Если исследователи решили, что Лу'Насад надо уничтожить, плазменные генераторы будут идеальной мишенью. ПИ могут взломать протоколы безопасности, что приведёт к разрушению и очень мощному взрыву генератора, а это покончит с миром-кораблём навсегда. В качестве же альтернативы они могли бы использовать взрывчатку с целью вывести из строя

сдерживающее плазму поле, что вызовет сравнимый по моши взрыв.

Взлом охранных функций потребует **Напряжённой (-40) проверки Техпользования**. Применение взрывчатки (требуется эквивалент примерно дюжины мельта-бомб) – **Ординарной (+10) проверки Взрывчатки**. В любом случае, успех означает уничтожение Лу'Насада и то, что у исследователей достаточно времени, чтобы убежать на достаточно безопасное расстояние перед детонацией. Провал всё ещё взрывает мир-корабль, но взрыв происходит, когда исследователи пытаются сбежать, критически повреждая их спасательное судно или угрожая запереть их в порченной Паутине. Три или более степени провала означают немедленный взрыв, который обрекает исследователей на гибель, ибо их разрывает на куски в ядре только что образовавшейся и расширяющейся звезды.

Заметьте, что все эльдарские НИП крайне негативно настроены по отношению к идее уничтожить мир-корабль. Убедить их явно должно потребовать проверок умений Взаимодействия с целью улучшить их Отношение от Несговорчивого (-20) до, хотя бы, Внушаемого (+0). Если Отношение удастся улучшить ещё больше, эльдар могут согласиться помочь разрушить генераторы или предложить определённые локации для размещения подрывных зарядов.

Храм душ

Исследователи могут либо пересечь проходы под поверхностью мира-корабля, – процесс, который потребует 1к5+2 часов – либо спуститься по шпилям ядра, чтобы достичь проходов, которые в менее чем тридцати минутах от храма душ. Когда они доберутся до него, переходите к столкновению «Третий удар», с силами Хаоса у входа к кругу бесконечности (см. стр. XXX).

Судьба инквизитора

«Если бы не наблюдения Аквайрре, не было бы контекста для великих трудов Винтерскейла. Лишь когда усилия обоих рассматриваются целиком, только тогда мы можем приступить к пониманию, насколько величественны тропы пространства Коронус».

– командующий Луцин Руфиний

Вскоре после того, как исследователи встретятся впервые с аспектными оболочками или порченными призрачными стражами, они доберутся до относительно спокойной, для мира-корабля, местности. МИ стоит попросить их пройти Лёгкую (+30) проверку Бдительности. Те, кто преуспеет, заметят, что постоянные крики боли словно бы звучат тут мягче, а освещение кажется более умиротворяющим. С двумя или более степенями успеха исследователи заметят камень душ, чьё свечение отдаёт насыщенным красным оттенком. Это бросается в глаза, так как это не фиолетово-зелёный, встречающийся у порченых эльдар, как и не бледно-синий у ясновидца Анариса и других камней на борту «Шёпота Анариса».

Если исследователи решат изучить этот вопрос, они встретят дух лорда-инквизитора Кобра Аквайрре (см. врезку на стр. XXX). Он тут же пытается установить телепатическую связь с любыми исследователями, которые приблизятся к камню его души.

Если исследователи пойдут на контакт, прочтите или перефразируйте следующее:

«Низкий, выразительный голос звучит в ваших головах… Как ни странно, в этом-то месте, это голос мужчины-человека: «Я – вольный торговец и лорд-инквизитор Кобр Аквайрре. Моя флотилия была уничтожена этим ксено-ульем множество столетий назад. С тех пор я занимался тем, что хотел больше узнать об этом месте, ибо знал, что Бог-Император рано или поздно направит человечество ко мне. Если оставите данный камень душ при себе, я смогу помочь вам в выполнении задач Бога-Императора».

Любой исследователь может пройти **Лёгкую (+30) проверку Обыденных знаний (Пространство Коронус).** В случае успеха они вспомнят, что Аквайрре повёл имперскую флотилию в пространство Коронус многие столетия ранее. С двумя или более степенями успеха они вспомнят, что многие из ранних навигационных карт и почти вся информация о системах в пространстве были составлены на основе его докладов. С тремя или более степенями успеха также можно будет вспомнить, что его флот потерялся в Разломах Гекатона в 201.M41.

Дух Аквайрре может ответить на следующие вопросы:

•**Как ты сюда попал?** *Когда мои суда столкнулись с этим местом, оно уничтожило их в мгновение ока. Я смог пережить катастрофу, но моя спасательная капсула приземлилась на его поверхности. Будучи уже тяжело раненым, я применил ксенотехнологии с целью перенести мой дух в один из их камней. С тех пор я постоянно сражался с демонами и призраками ксеносов, что живут тут.*

•**Чем этот мир-корабль занят?** *Несколько ранее мир-корабль вырвался из Разломов. После этого он странствовал по пространству с целью поиска душ, чтобы вернуть долг порождениям имматериума. Души ксеносов, что ещё обитают в этом месте, заключили с нечестивыми силами договор о защите. Лишь этот договор и позволяет планетоиду существовать. Они должны продолжать присылать плату в виде душ или столкнулся с последствиями неспособности соблюдать соглашение.*

•**Как ты можешь нам помочь?** *За столетия я немало изучил тех, кто тут живёт. Я способен ощущать мысли вашего спутника-ясновидца. Его план может сработать, и я могу помочь ему в этом. Если вы мне позволите, я смогу помочь вам всем в перемещениях по миру-кораблю и битвах с духами, что обитают в самой структуре этого места.*

Если с исследователями Дерлет, он несколько в восторге от того, что находится в присутствии лорда-инквизитора, но, в то же время, поражён, что любой инквизитор может погрузиться столь глубоко в изучение ксенотехнологий. В присутствии духа Аквайрре аколит не стесняется в выражениях и пытается убедить исследователей оставить камень душ здесь же. Дерлет верит, что любой человек, так много столетий подвергавшийся влияния ксенотеха, должен подвергнуться мошнейшей порче. Он опасается последствий от сотрудничества с ним.

Несмотря на конфликтную натуру Дерлета, Аквайрре направляет аколита к своим физическим останкам и приказывает забрать инквизиторский журнал, дабы его можно было вернуть на Сцинтиллу. Аколита трогает этот жест. Он находит его и хранит при себе весь остаток приключения, ибо понимает, что это путь к быстрому повышению. Если Дерлета с вами нет, Аквайрре посылает найти журнал другого исследователя.

Если исследователи заберут с собой красный камень душ, связанный с Кобром Аквайрре, он сможет тут же присоединиться к зашитной ауре, созданной ясновидцем Анарисом. С помошью Аквайрре зашитный радиус увеличивается до двадцати пяти метров. Их общение также смягчает чувство угнетённости, которое постоянно присутствует у исследователей.

Наперегонки с Хаосом

«Хоть мы и можем с радостью отдать наши жизни во славу Бога-Императора, мы должны всегда уметь выбрать для этого правильный момент. Не каждый безнадёжный бой должен превращать всех людей в мучеников. Часть душ должна выжить, дабы имя Бога-Императора можно было восславить в другой раз».

– капитан-комиссар Герольд Зикель

Силы Каррада Валла не сидели сложа руки после того, как состыковались с миром-кораблём. Повелитель Хаоса высадил тринадцать отделений верных ему пехотинцев на поверхность с целью найти круг бесконечности. Однако, в отличие от исследователей он не располагаем существом, знакомым с устройством невообразимого планетоида. Из-за этого его отряды сильно зависят от

Лорд-инквизитор Кобр Аквайрре

Вольный торговец, сохранивший должность лорда-инквизитора, Кобр Аквайрре посвятил жизнь изучению жизни ксеносов за пределами известного имперского космоса и последующему их уничтожению. Он первым пересёк Пасть к пространству Коронус в 101.M41. Во главе крупного флота легендарный вольный торговец покорил дюжины миров и исследовал многие сотни, отправляя детальные отчёты в Империум вплоть до 141.M41. В тот момент связь с ним прервалась, и десять лет спустя его объявили погибшим.

Затем, в 201.M41 один корабль из его флотилии вернулся на Поступь с докладом, что вольный торговец повёл её остатки в Разломы Гекатона. Хоть то судно и располагало детальной информацией об изучении сотен систем, эти доклады были последними новостями, услышанными от лорда-инквизитора, пока мир-корабль Лу'Насад не прибыл в Фурибунд.

Когда Аквайрре повёл флот в Разломы, он вскоре столкнулся с порченным миром-кораблём. За мгновения после начала боя весь флот был стёрт в порошок. Покинув разбитый флагман, лорд-инквизитор смог приземлиться с командой из самых доверенных советников на Лу'Насад. Хоть они сражались отважно, все товарищи вскоре погибли. Аквайрре потратил остатки сил на то, чтобы физически атаковать круг бесконечности. Хоть он и не смог с ним совладать, он всё же ухитрился перенести свою душу в камень душ эльдар.

На протяжение последующих столетий инквизитор цеплялся за последние обрывки рассудка благодаря глубокой преданности Богу-Императору. Теперь он готов послужить по зову долга Империуму в последний раз и помочь исследователям.

удачных совпадений и милости Тёмных богов. Хоть эти группы сталкиваются с множеством трудностей наподобие тех, что у исследователей, они намного более многочисленны.

Состав каждой поисковой группы разный, ибо это отряды Хаоса. Большинство групп находится под командованием космодесантника Хаоса (см. стр. XXX), но его всегда сопровождает колдун Хаоса (см. стр. XXX). В большинстве случаев эта парочка имеет свиту из 2к10 грабителей Хаоса (см. стр. XXX), изредка же их можно заменить на 1к5+4 космодесантников Хаоса. Наконец, каждый отряд ведёт 2к10 рабов, которых сковали одной цепью и заткнули рты кляпами.

Колдуны сосредоточены на поддержании защитной ауры, зависящей от благословений их тёмных покровителей. Шит как таковой идентичен шиту Анариса, и защищает разведывательную группу от тёмного влияния мира-корабля Лу'Насад в радиусе двадцати метров от колдуна. Любой прошедший **Сложную (+0) проверку Псичувства** исследователь сможет почувствовать наличие ауры, даже несмотря на фоновую психическую активность мира-корабля.

Чтобы шит работал, колдун должен приносить в жертву тёмным богам одного раба каждый час или около того. Если все рабы мертвы, он начнёт использовать в качестве жертв культистов. В этом случае отряд немедленно попытается вернуться на «Оптимус Немезис», дабы можно было привести больше рабов. Если колдун убит, шит тут же пропадает, что сделает всех членов отряда жертвой искажающего влияния Лу'Насада. Под психическим натиском они погибнут в считанные мгновения.

В конце концов, силы Хаоса представляют собой ещё одну угрозу исследователям. Хоть агенты Хаоса и противостоят порченным эльдар, они также переполнены ненавистью к представителям Империума. Разведывательные отряды Хаоса могут вовлечь исследователей в трёхстороннюю перестрелку.

Эти силы Хаоса также можно использовать в целях осложнения иных столкновений с силами эльдар. Если на «Оптимусе Немезисе» узнают о прибытии исследователей на Лу'Насад, разведывательные группы будут также искать и их. В таких условиях хаоситы могут готовить ловушки, целью коих будут ПИ. Одни такие ловушки могут быть простой взрывчаткой, но другие будут установлены с целью привлечь внимание порченых сил мира-корабля.

Идеальными локациями для этого могли бы стать храм титанов, любой из храмов аспектных воинов или грави-купол. Установленные хаоситами ловушки могут обрушить хрупкую башню, просто ярко и громко взорваться или же вызвать психический крик боли. Что угодно из этого может оповестить порченных эльдар о присутствии исследователей. В отдельных случаях силы Хаоса также могут засесть в засаде с целью атаковать обе группы.

МИ стоит воспользоваться данными силами, когда нужно, чтобы осложнить исследователям путешествие по миру-кораблю. Как минимум, им стоит ввязаться в три столкновения с агентами Хаоса до обнаружения круга бесконечности. Предложенные схватки с ними описаны далее. Для отдельных групп также подойдут и дополнительные битвы. Меняйте данные сцены согласно имеющимся классам ПИ, их физическому состоянию и предпочитаемому стилю игры.

Первые впечатления

Так как «Оптимус Немезис» висит прямо над Лу'Насадом, исследователи, надо думать, ожидают встретить силы Хаоса на поверхности огромного судна. Первая встреча между агентами Тёмных богов и ПИ должна случиться вскоре после высадки. Когда исследователи начнут продвигаться по верхним уровням мира-корабля в поисках входа во внутренние уровни, они могут сделать Рутинную (+20) проверку Бдительности. Успех покажет, что вдалеке слышны едва уловимые звуки песнопений. С двумя или более степенями успеха ПИ также поймут, что эти песнопения исходят от людей.

Если исследователи решат ознакомиться поближе с источником голосов, они обнаружат разведывательное отделение Хаоса на одном из открытых, похожих на парки, пространств города. Колдун в их центре как раз плотно занят подготовкой к жертвоприношению, чтобы поддерживать в рабочем состоянии защитную ауру группы для борьбы с влиянием мира-корабля. Если исследователи не будут даже пытаться остаться незамеченными или провалят проверку Слежки на четыре или более степени, они не смогут избежать встречи с хаоситами, в противном случае они останутся незамеченными. Если же исследователи хотят уничтожить врагов, они могут легко Ошеломить потерявших бдительность агентов Хаоса.

Группы, распознавшие природу шита колдуна, могут решить атаковать специально его. Если они поступят таким образом и быстро ликвидируют и его, и шит, это может придать ПИ чувство превосходства, даже перед лицом многократно более мощных сил врага на

мире-корабле. Позвольте исследователям порадоваться маленькому триумфу, но потрудитесь в дальнейшем воспользоваться их самоуверенностью.

Второй шанс

В следующий раз, когда исследователи встретят отделение Хаоса, ситуация должна быть противоположной. В этом случае сцена начнётся с того, что хаоситы идут за исследователями по пятам, желательно, незаметно. Сделайте соответствующие проверки Бесшумного движения и Слежки для сил Хаоса против Бдительности игроков. Ради удобства и простоты сделайте лишь одну проверку при помощи умений космодесантника Хаоса. Он сумеет организовать остальной сброд.

Это нападение должно произойти до того, как исследователи войдут в способные вызвать приступ клаустрофобии туннели Лу'Насада. Отряд Хаоса, выслеживавший ПИ, идёт впереди по похожей тропе, затем разделяется. Лидер группы и два культиста пытаются скрытно красться параллельно исследователям. Колдун и оставшиеся культисты забираются на крышу соседнего здания, стараясь держаться всей толпой в радиусе двадцати метров шита. Когда исследователи попадут в ловушку, пусть персонажи впереди пройдут проверку Бдительности с целью превзойти Слежку хаоситов. Затем любой псайкер может пройти Сложную (+0) проверку Псичувства, чтобы почувствовать шит колдуна. Исследователи, которые не смогли распознать его или сидящих в засаде врагов, будут Ошеломлены в первом раунде боя.

Так как колдун в укрытии на крыше, а командующий врагами космодесантник Хаоса – на близкой дистанции или почти вплотную, этот бой может оказаться значительно сложнее, нежели предыдущий. Если исследователи начнут получать серьёзные ранения, пусть любые НИП, такие, как корсары или арлекины, прикроют их и примут удар на себя. Считайте это удачной возможностью уменьшить число НИП поддержки, что путешествуют вместе с игроками. Несколько корсаров, арлекинов и даже Дерлет могут пасть в этом бою.

Третий удар

Последний необходимый бой с разведывательными отрядами Хаоса происходит вскоре после того, как исследователи добрались до круга бесконечности. Эти хаоситы уже определили, что это за место, и сообщили Карраду Валлу. Хорошие новости для исследователей в том, что силы Хаоса успешно уничтожили призрачную стражу, охранявшую сердце мира-корабля. Плохие же новости в том, что для этого потребовалось значительно больше бойцов.

Четыре отделения сил Хаоса сосредоточились у круга бесконечности для этой битвы. Стены входа тяжело повреждены от выстрелов из призрачных пушек, автоганов и болтеров. Изломанные людские тела и разбитые останки порченной призрачной стражи усеивают ступени, что ведут в святилище. Вход охраняется четырьмя выжившими космодесантниками Хаоса, тремя колдунами и 3к10 грабителями Хаоса. Все внимательно высматривают неприятелей и нервно ожидают прибытия своего тёмного владыки. У колдунов не осталось рабов для ритуалов или отвлечения исследователей.

Из-за наличия трёх псайкеров лишь один нужен для поддержания защитной ауры, оставшиеся же пользуются своими способностями для поддержки товарищей в бою. У сил Хаоса было некоторое время, чтобы организовать оборону до прибытия исследователей. Различные искажённые эльдарские строения были обрушены и перемещены, чтобы послужить импровизированным укрытием. Хаоситы знают наказание Каррада Валла намного страшнее смерти в битве. Соответственно, они будут сражаться до последнего. Если сражение быстро станет для исследователей слишком сложным, уменьшите число оставшихся ран у космодесантников Хаоса – в конце концов, они только что бились с отрядом призрачной стражи.

Круг бесконечности

«Эльдар боятся смерти совсем не так, как любые иные ксеносы. Я уверен, это потому, что эта древняя раса достаточно мудра, чтобы признать могущество Бога-Императора. Они узнали, что, так как у них нет его зашиты и покровительства, смерть не способна принести им ничего, кроме вечных страданий».

– инквизитор Энох

Когда исследователи достигнут круга бесконечности, они должны сначала помочь ясновидцу Анарису в его усилиях попасть в сеть эльдарских душ. Как только это сделано, ясновидец сможет зашишать исследователей от психического влияния Лу'Насада, пока они присутствуют в храме душ. Единственный способ безопасно покинуть это место – сохранить при себе камень души Аквайрре. К сожалению, он способен накрыть зашитным полем площадь лишь в десять метров. Более того, он может зашитить от психической атаки только десятерых бойцов.

Ясновидцу Анарису нужно два часа на то, чтобы перенести своё сознание из камня душ и начать встраивать его в круг бесконечности. В это время прибудет Каррад Валл. Исследователи должны зашишать Анариса, дабы он смог предпринять попытку очистить мир-корабль от порчи. Если они не справятся, Валл уничтожит камень души ясновидца и, затем, захватит контроль над миром-кораблём в своих коварных целях.

Очищение порчи

Ешё до прибытия исследователей силы Хаоса имели реальную возможность повредить храм душ. К счастью, Каррад Валл приказал им зашишать его от вреда. Если ПИ излишне активно не пользовались оружием массового поражения или взрывчаткой, ядро получит лишь косметический ушерб. Необходимые устройства на месте, так что камень души Анариса можно спокойно подсоединить к ядру Лу'Насада из призрачной кости. После этого он сможет начать процесс очищения круга бесконечности и возвращения контроля над порченным миром-кораблём.

Когда исследователи входят в ядро, стены из призрачной кости мерцают свечением, которое постоянно меняется от розового до оттенков фиолетового. Присутствие соврашённых умов ощущается физически. Даже несмотря на психический шит, поддерживаемый ясновидцем, все исследователи способны ощутить злость приближающихся духов. Можно увидеть краем глаза призрачные образы, а иногда сами стены и объекты из призрачной кости словно бы текут перед тем, как вернуться в статичное положение. Даже псайкеры в группе не смогут понять, оптическая ли это иллюзия или физическая трансформация.

Пока Анарис не вернёт контроль над кругом бесконечности, все персонажи, не служащие Хаосу,

получают штраф в -10 к проверкам Силы воли, которые совершаются в стенах храма душ. Более того, каждый зашедший в него исследователь должен пройти Чудовищную (-30) проверку на Страх. Прямое воздействие всей моши круга бесконечности мира-корабля для любой психики попросту невыносимо. Лишь если смотреть открыто и без зашиты на варп или великого демона, можно представить потенциальную силу сотен тысяч проклятых душ, кричащих от агонии и голода.

Если исследователи тем или иным образом не повредили храм душ, подключение камня души ясновидца – простое и чёткое. Он ментально даёт указания одному из игроков в ходе всего процесса. Для выполнения данной задачи не нужны проверки, однако, если исследователи как-то повредили эту область, они сначала должны будут починить аппаратуру. Это потребует пять степеней успеха (они складываются) в ходе Тяжёлых (-20) проверок Техпользования. Исследователи могут предпринять столько проверок, сколько потребуется, накапливая степени успеха или теряя из-за серьёзных неудач. Каждая проверка требует тридцать минут.

Как только камень души ясновидца успешно подсоединён, ему понадобится час, чтобы успешно перенести своё сознание в круг бесконечности. Если исследователи используют камень души инквизитора Аквайрре для поддержания психического шита, это время можно уменьшить до тридцати минут. Когда перемещение сознания Анариса завершено, он начнёт очищать от порчи ближайшие куски призрачной кости.

После ещё часа усилий он призовёт на помощь любых уцелевших эльдар и Аквайрре. Услышав его зов, все живые эльдар (кроме арлекинов) добровольно присоединят камни своих душ к устройствам из призрачной кости. Это значит, что они приносят себя в жертву, чтобы войти в круг бесконечности Лу'Насада. Понадобятся ещё десять часов, чтобы очистить призрачную кость храма душ и увести мир-корабль с изначального курса. Это время уменьшается на час за каждый камень, встроенный в кость мира-корабля.

Когда очищение достигнет определённого уровня, психическая атака Лу'Насада будет частично заблокирована. В этот момент исследователи смогут покинуть храм душ, не беспокоясь о влиянии круга бесконечности. Однако, уцелевшие аспектные воины и призрачные стражи всё ещё могут напасть, ибо очищение круга не освободило их. Некоторые куски мира-корабля должны ещё оставаться под влиянием порчи. По решению МИ они могут атаковать исследователей, пока те отступают.

Безликий владыка

Спустя пятнадцать минут после того, как исследователи доберутся до храма душ и круга бесконечности появится Каррад Валл, Безликий владыка, (см. стр. XXX) в сопровождении отряда грабителей Хаоса. В этот момент исследователи явно ещё не завершили процесс подключения ясновидца Анариса к кругу бесконечности. Соответственно, никто из эльдар ещё не должен был предложить отдать жизнь за очищение призрачной кости. В данной ситуации также важно подумать о размере зашитного поля, которое прикрывает игроков от психического натиска мира-корабля. Если исследователи убегут от повелителя Хаоса по одиночке, те, у кого не окажется защищающих их камней душ, могут быть в очень большой беде.

Безликий владыка – нечестивый чемпион, коему крайне благоволят Губительные силы. Его внешность и физические качества зависят от ожиданий и способностей смотрящего на него. В приложении с НИП перечислены три разных набора игровых параметров для данного персонажа: Грабитель, Легионер и Разрушитель. МИ стоит рассмотреть способности и личность каждого исследователя, и, затем, выбрать одни профиль и стиль боя (см. ниже) для повелителя Хаоса, которые лучше всего будут сочетаться с ПИ.

По прибытию опишите внешность Валла каждому из исследователей по отдельности. Игроки должны быстро понять, все видят перед собой не одно и то же. Каждый профиль Валла атакует каждого игрока одновременно. По сути, бой превращается в несколько индивидуальных поединков, равных по количеству представленным исследователям. Есть лишь одно важное исключение у этого правила – все профили Безликого владыки имеют единое на всех число ран. Когда исследователь наносит смертельный удар, все видят, как повелитель Хаоса в конце данного боевого раунда падает замертво. Каждый игрок должен твёрдо верить, что именно его действия привели к поражению врага.

Как только Безликий владыка мёртв, на полу мира-корабля открывается небольшой портал в варп и цепкие шупальца забирают его труп с собой. Можно и услышать, и почувствовать безумный психический хохот, ибо он отдаётся эхом по всей системе Фурибунд. Затем, до того, как исследователи смогут что-либо сделать, портал захлопывается с бьющим по ушам щелчком. Исследователям стоит сделать **Тяжёлую (-20) проверку на Страх.**

Каждый профиль Безликого владыки имеет два разных типа внешности и стилей боя. Их стоит выбирать в зависимости от противостояших ему исследователей. МИ также рекомендуется создавать альтернативные профили, больше подходящие их кампании. Критерии для выбора нужного профиля таковы:

Используйте профиль Грабителя для персонажей, сосредоточенных на ближнем бое.

•Если ориентированный на ближний бой персонаж может сойти за имперского аристократа, то тогда Каррад Валл предстаёт в пижонском сюртуке, украшенной оборками рубашке и элегантных штанах. В одном глазу у него монокль, и во время боя он спорит с оппонентом на философские темы. Лишь один намёк в виде красного свечения из глаз намекает, что он – что угодно, но не обычный человек. По этому профилю Валл пытается обезоружить противника и унизить его оскорблениями перед нанесением смертельного удара. Он играет с жертвой, как кот с мышкой.

•Для рукопашного персонажа с менее достойной родословной Валл принимает облик мордоворота банды улья. Его одежда – дырявая и лоскутная кожа, подчёркнутая цепями, шипами и символами богов Хаоса. Он – грузный амбал, который быстро сближается и неустанно атакует оружием в обеих руках. В этом варианте Валл пытается сбить оппонента с ног, чтобы, после этого, сделать несколько быстрых и точных ударов в голову, пока противник на земле. У этого персонажа нет изящества. Это жестокая сила природы.

Используйте профиль Легионера для персонажей, выбравших стрельбу.

•Для стрелка, любящего тяжёлое вооружение, Валл принимает облик легионера-предателя. Его силовой доспех черен как сажа, с выделенными медью краями. Не видно каких-либо символов верности, за исключением выгравированной на кирасе звезды Хаоса. Похожие на бараньи рога завиваются назад из висков его шлема. Этот персонаж использует шторм-болтер для атаки неприятеля с расстояния, но старается сократить дистанцию и вступить в ближний бой, чтобы вывести из игры более опасное оружие противника. Валл активно пользуется любым укрытием по мере приближения, предпочитая не полагаться на свой доспех.

•Для прочих стрелковых персонажей Валл носит более изящный силовой доспех, чем те, что выпускаются для космодесантников. Его наплечник демонстрирует эмблему Инквизиции, поверх коей нанесены символы Хаоса. Прочий же доспех мерцает светом, разняшимся от чёрного до тёмных оттенков синего. С этим стилем боя Валл выкрикивает угрозы и мольбы своим Тёмным богам. Он старается всё время быть в укрытии, метко стреляя оппоненту в руки, держащие оружие, и в голову.

Используйте профиль Разрушителя для персонажей, ушедших в психический бой.

•При встрече с навигатором Безликий владыка предстаёт в одеждах колдуна Хаоса. Он идёт, опираясь на посох с эмблемой Хаоса в качестве навершия. Его лицо ужасно изуродовано, в силу чего твёрдые, набухшие чёрные глаза торчат из-за срезанных бровей и скул. Валл призывает навигатора бросить Империум и присоединиться к товарищам-мутантам, дабы они вместе победили бы трупа-императора. Он затем применяет дисциплину «Хватка смерти», чтобы вступить в ближний бой.

•Для прочих псайкеров Валл выглядит как одержимый-человек. Его тело искажено, где конечности торчат под неестественным углом, а голова утоплена в плечах и слилась с ними. Он одет лишь в шерстяную ткань, а шероховатая кожа усеяна татуировками и наколками в виде символов Губительных сил. Этот аспект Безликого владыки подначивает исследователя, предлагая присоединиться к силам Тёмных богов, дабы они вместе получили благословения Хаоса. Валл использует «Господство» или «Кукловод» в попытке обратить исследователя против его союзников, но, если терпит неудачу, прибегает к «Силовым болтам».

Заметьте, что грабители Хаоса присутствуют с целью атаковать именно любых дополнительных НИП, которые ещё сопровождают исследователей. Это всё задумано как решающее сражение между ними и повелителем Хаоса, так что остальные схватки должны быть, в лучшем случае, где-то на периферии. Если исследователи каким-то образом не победят Валла за считанные мгновения, проведите бой между грабителями и союзными НИП в раунде, следующем за его поражением. Если союзниками игроков выступают эльдар, которые после могут пригодиться в качестве помощи ясновидцу Анарису, пусть падёт один в каждом боевом раунде после первого, забирая с собой и одного грабителя. Камни душ этих эльдар всё ещё можно встроить в круг бесконечности мира-корабля, чтобы помочь Анарису. Любые уцелевшие арлекины предложат поместить в круг камни душ убитых эльдар, чтобы поддержать Анариса в его попытке вернуть контроль над миром-кораблём.

По решению МИ можно увеличить число ран Каррада Валла на число, равное количеству врагов, которые столкнулись с ним в финальной схватке.

Бой с Карадом Валлом

МИ может выбрать альтернативный способ представления Безликого владыки в кульминационной схватке.

Вариант 1: Каррад Валл выглядит одинаково для всех персонажей, но его форма меняется каждый раунд. Формы делят раны между собой, как обычно. Изменения могут происходить по усмотрению МИ, но по умолчанию, чтобы Безликий владыка начинает с аспекта Грабителя, переходит в Легионера во втором раунде и принимает аспект Разрушителя в третьем раунде.

Вариант 2: МИ может посчитать один из трех аспектов Каррада Валла наиболее подходящим для своей группы, в таком случае Безликий владыка не меняет аспекты во время битвы. МИ может также создать свой собственный аспект. Например, если МИ находит аспект Опустошителя наиболее подходящим для его кампании, то ничто не мешает ему использовать только его.

Важные персоны

Нижеследующий НИП играет ключевую роль в схватке с защищающими храм душ исследователями. Полная игровая статистика по данному персонажу включена в приложение для НИП, начиная со страницы XXX.

Каррад Валл, Безликий владыка

Этот ужасный грабитель Хаоса досаждает имперским силам в пространстве Коронус уже не одно десятилетие. Валл – одно из очень немногих созданий достаточно и храбрых, и могучих, чтобы нанести удачный удар по Поступи. Тысячи по всему пространству с ужасом шепчут его имя, но никто из живущих никогда бы не заявил, что видел его лицо.

Каррад Валл может быть безумцем-лунатиком или расчётливым гением. Он даже может быть и тем, и другим одновременно. В конце концов, важнее всего то, что он на хорошем счету у Губительных сил. Он успешно собрал приличную флотилию налётчиков, коей до сих пор и руководит, и способен действовать по всему пространству. Они не только доказали, что могут быть мощной силой в рядах Хаоса, но и успешно выследили мир-корабль Лу'Насад, а также высадились на нём. Подвиг, что по силам только исследователям.

Валл посвятил жизнь разрушению во имя своих владык. Однако, он также постоянно занят вербовкой новых сторонников в свои ряды. Даже пытаясь уничтожить исследователей, он предлагает им невероятные выгоды и силы, кои способен дать за службу во имя его тёмных покровителей. Его предложение даже правдиво, хоть принять его и означает обречь душу на проклятие.

Пламя проклятия

«Ваш долг перед Богом-Императором не окончен. Не отдавайте сегодня свои жизни. Остались и другие миры, кои надобно очистить во имя его. Путь мученика открыт лишь тем, кто потерпел неудачу».

– архиепископ Хвеллин Исеульт, Орден святого Друза

Хоть исследователи и победили Валла, его войска и начали процесс очищения мира-корабля Лу'Насад, приключение ещё не окончено, рано ещё пересказывать истории о своих подвигах. Психическое сражение, что всё ещё бушует в призрачной кости, отдаётся эхом и в физическом мире. Многие шпили мира-корабля подкосились и рухнули. Возникли пожары из-за того, что в плазменных трубах утечки. В ряде мест даже гравитация мира-корабля может быть нарушена. Если исследователи специально не устроили подрыв, Лу'Насад должен пережить бушующий конфликт, но их путь к спасению всё ещё может быть опасным.

Более того, хоть Каррад Валл наверняка и повержен, «Оптимус Немезис» всё ещё висит над Лу'Насадом. Если исследователи улетят на челноке, он погонится за ними и попробует взять в плен с целью допросить. Командиры судна не ведают ничего о судьбе Валла, но беспокоятся о том, что он перестал отвечать на сообщения. Силы Хаоса верны Безликому владыке и видят в исследователях возможные ответы на вопросы.

На протяжение данной сцены игроки должны столкнуться с прерывистыми колебаниями, исходящими из храма душ мира-корабля и его призрачной кости. Каждый час кидайте 1к5 и смотрите в **таблицу 2-3: «Нестабильность мира-корабля».**

Куда эльдар отправили Лу'Насад?

Если ясновидец Анарис очистит круг бесконечности, не уничтожив мир-корабль, возникает вопрос, что дальше будет с огромным планетоидом эльдар. Пусть Анарис и получил над ним контроль, это ликвидирует лишь непосредственную угрозу. Он отказывается назвать конечный пункт путешествия, но предупреждает, что будущее остаётся неясным. Ковчег всё ещё может вернуться под власть Тёмных богов или потребовать дальнейшего очищения. Пока что мир-корабль нужно изолировать, дабы битву можно было окончить.

Таким образом, ответа на вопрос исследователей нет. Любой, кто решит остаться на борту мира-корабля, вынужден сражаться с силами порченных эльдар и теми опасностями, что ещё таятся в призрачной кости храма душ. Планетоид может не встретить последнюю судьбу ещё тысячи лет, а может обьявиться вновь только для того, чтобы уничтожить некий мир, предсказанный ясновидцем Анарисом, решив вновь последовать по пути древнего врага.

Таблица 2-3: «Нестабильность мира-корабля»

Бросок к5	Эффект
1	Обрушение зданий
2	Всплеск порчи
3-4	Толчки
5	За этот час ничего не случилось

•**Обрушение зданий:** Соседний шпиль или потолок туннеля, по которому сейчас идут исследователи, обрушился. Все исследователи должны сделать Серьёзную (+0) проверку Акробатики, чтобы увернуться от падающих обломков. Персонажи, провалившие проверку, получают 1к10 ударного урона. Те, кто провалил проверку на три или более степени, получают 3к10 ударного урона и погребены под завалом. Понадобятся совместные усилия нескольких игроков и тридцать минут времени, чтобы освободить их.

•**Всплеск порчи:** Контроль над призрачной костью недалеко от ПИ возвращается к удерживающим её искажённым силам. Все исследователи подвергаются атаке ослабленной разновидности психической порчи. Каждый персонаж должен пройти одну Тяжёлую (-20) проверку Силы воли, чтобы превозмочь её эффект. В случае неудачи он получит 1к10 энергетического урона, который игнорирует броню и бонус Выносливости, плюс 1к5 очков Безумия и 1к10 очков Порчи.

•**Толчки:** Мир-корабль Лу'Насад дрожит и пошатывается, пока ясновидец Анарис сражается с порченными душами эльдар в круге бесконечности. Все исследователи должны пройти Сложную (-10) проверку Ловкости, чтобы их не сбило с ног. Провалившие проверку получат урон от падения. Те, кто получил три или более степеней неудачи, проваливаются в пролом в поверхности мира-корабля. Они получают урон от падения, как если бы упали с 2к10 метров.

Побег со станции

Странствуя по туннелям под поверхностью мира-корабля, исследователи узнают, что множество проходов обрушено. Их маршрут далёк от прямолинейного и потребует 10+1к10 часов. Успешная **Серьёзная (+0) проверка Навигации (Планетарная)** может сократить время на час за каждую степень успеха. Исследователи могут решить прокопать проход, но это не скажется на суммарном времени путешествия. По мере движения исследователи могут не раз встретить призрачных стражей или аспектных воинов, однако, тут враг встречается не так часто. Кидайте по **таблице 2-2: «Случайные зашитники мира-корабля Лу'Насад»** каждые три часа, пока не покинете туннели.

Исследователи, решившие подняться по шпилям ядра, не встретят обрушенных зданий. Однако, мощные толчки на станции задели пыль и грязь, что покрыли стены. Хоть воздух и поступает сюда регулярно, проходы быстро тонут в пыли, что уменьшает максимальную дальность обзора до двадцати сантиметров мауксимум. Непроницаемая стена кружашейся грязи даёт штраф в -20 ко всем действиям.

Когда исследователи достигнут поверхности, они узнают, что она ещё больше опустошена, чем когда высадились. Шпили рухнули, вопящие полупрозрачные духи парят в небесах, а поверхность постоянно дрожит, словно страдая в агонии. Это понижает видимость до двадцати метров и даёт штраф в -10 ко всем проверкам Дальнего Боя. Частота появления аспектных оболочек увеличилась – МИ стоит проверять на наличие столкновений каждые тридцать минут.

Уцелевшие разведывательные группы Хаоса спешно прочёсывают местность в поисках любых признаков присутствия Безликого владыки. Если они встретят исследователей, то, если у тех нет каких-либо бросающихся в глаза трофеев после боя с Каррадом Валлом, отряды Хаоса не будут нападать. Скорее, они попытаются поскорее отступить, дабы продолжить поиски. Соответственно, если исследователи продемонстрируют явные признаки схватки с Безликим владыкой, разведчики Хаоса свирепо атакуют. Впрочем, они постараются оставить одного ПИ в живых для допроса.

На пути домой

У исследователей множество опций, как покинуть Лу'Насад. Ни одна из них не будет простой, и ПИ должны выбрать ту опцию, что идеально подходит под доступные им умения. Если они быстро не придумают план спасения, рано или поздно нестабильность мира-корабля или участившиеся патрули аспектных оболочек, скорее всего, сломят их. Более того, ясновидец Анарис желает поскорее увести Лу'Насад подальше от обитаемого космоса. Он пытается дождаться, пока исследователи не улетят, но не может ждать бесконечно.

Те группы, что пользовались Паутиной для перемещения на мир-корабль, могут пожелать вернуться схожим образом. Однако, если с ними нет эльдар, который в таких делах разбирается, это будет крайне сложной задачей. Псайкер мог бы попробовать провести всех сквозь один из порталов Лу'Насада на борт «Шёпота Анариса» – единственный портал Паутины, связанный с миром-кораблём. Активация его потребует психической техники, чуждой имперским учениям. Любой исследователь, попытавшийся сделать это, должен пройти

Мародёрство

По желанию можно потратить некоторое время, загружая на борт своего корабля ценные и редкие эльдарские артефакты. Любые эльдарские технологии или артефакты, найденные на Лу'Насаде, будут иметь большую ценность, но запятнаны прикосновением варпа. Исследователи могут получить 1 Фактор прибыли за каждый час, потраченный на загрузку артефактов; однако, МИ стоит также добавить 1к5 очков Порчи за каждый час погрузки каждому исследователю, кто напрямую участвовал или руководил.

Очень сложную (-30) проверку Психонауки. В случае успеха портал открывается, а псайкер получает 1к5 очков Порчи. В случае же провала исследователь не смог его открыть и не может попытаться ещё раз. С тремя или более степенями провала он терпит неудачу в открытии портала и получает 1к10+2 очков Порчи. На обратном пути исследователи могут вновь встретить демонесс, охраняющих проходы. Их присутствие отдаётся на откуп МИ, в зависимости от состояния игроков на данный момент сценария. По желанию МИ может заменить демонесс на группу арлекинов, охраняющих портал Паутины. С арлекинами в таком случае нужно будет разобраться путём ролевого отыгрыша и переговоров, чтобы те позволили ПИ спокойно пройти (если у них остались любые уцелевшие арлекины из тех, что изначально высадились на Лу'Насад, данный вопрос должен проясниться очень быстро!).

Если у исследователей есть средства связи по воксу, они могут установить связь с любыми выжившими имперскими судами, чтобы те их забрали. Так как психическое волнение Лу'Насада, по большей части, прекратилось, незащищённый корабль смог бы приблизиться на достаточное время, чтобы выслать челнок и вывезти исследователей. Однако, любые уцелевшие звездолёты Хаоса, включая «Оптимус Немезис», постараются их перехватить. После предыдущих столкновений с флотом Валла может не остаться кораблей, способных организовать эвакуацию.

У исследователей может быть корабль, оснащённый телепортариумом. Такое судно могло бы, в теории, приблизиться к Лу'Насаду, при этом оставаясь на приличной дистанции от «Оптимуса Немезиса». Это может быть самая прямолинейная опция, но она потребует **Сложной (-10) проверки Навигации (Звёздная)**, чтобы судно смогло успешно избежать боя. Без исследователей на борту проверка будет опираться на рейтинг экипажа корабля.

Многие исследователи могут решить применить собственные челноки. Если корабль был повреждён импульсным огнём при посадке, это вряд ли сработает. Однако, многие челноки мира-корабля всё ещё в строю, даже спустя тысячелетия простоя (см. посадочные платформы на стр. XXX). Так как по всему миру-кораблю разбросаны дюжины платформ, исследователи должны легко найти один или более рабочих челноков для этой цели. Так как ясновидец Анарис добился некоторой степени контроля над Лу'Насадом, импульсные копья не будут стрелять по отбывающему судну. Однако, если нужная платформа находится в зоне видимости «Оптимуса Немезиса», тяжёлый крейсер вышлет истребители в погоню за челноком.

Последствия неудачи

Если исследователи не смогут остановить Каррада Валла, мир-корабль станет оружием повелителя Хаоса. Пространство Коронус после этого погрузится в адское состояние войны и завоеваний, ибо Лу'Насад вместе с Валлом облетит всё пространство от края до края. Поступь разнесут в щепки импульсные копья, вся флотилия Каллигоса Винтерскейла будет стёрта в порошок, а знаменитый вольный торговец превратится в одного из галерных рабов Валла. После жестокой битвы с множеством боевых сфер крууты пространства подрядятся сражаться на стороне Валла, а эльдар безжалостно истребят, как в Змеиной колыбели, так и во всех прочих убежищах. Лишь мир-корабль Каэлор и аванпост Механикус, Альтар-Темплум-Каликсис-Экст 17, способны противостоять нападениям Безликого владыки. Однако, даже эти бастионы со временем падут. Валлу потребуется несколько десятилетий, чтобы укрепить свою власть над пространством, но к наступлению 999.M41 пространства Коронус уже не будет…, останется лишь личный удел Безликого владыки, царство вечных страданий, дом для клекочущих демонов и безумных пиратов-налётчиков.

Если у исследователей всё ещё есть камень души Кобра Аквайрре, он не может покинуть мир-корабль. В случае желания узнать причину его дух ответит, что его хрупкая связь с камнем возможна только из-за психического ослабления, причиной коему служат огромные строения из призрачной кости мира-корабля. Если игроки настаивают и заберут камень с собой, подальше от него, мерцание его потухнет, ибо душа инквизитора покинет своё пристанище – предположительно, чтобы провести вечность в компании Бога-Императора.

Окончание

Как только исследователи покидают мир-корабль, он быстро уходит в Паутину. Мгновения спустя уцелевшие корабли Хаоса перегруппировываются и тоже улетают из системы. Если исследователи не на борту «Шёпота Анариса», тот идёт своим путём и сходит со страниц истории. Если же они на борту, то корабль швартуется к Поступи и попросту исчезает, как только все исследователи сходят в сушу.

В данный момент многие НИП нуждаются во внимании игроков. Лорд-капитан Локе запрашивает встречу, чтобы обсудить недавние события, так как должна отправить отчёт в Администратум. Другие вольные торговцы хотят получить долю артефактов, найденных на мире-корабле. Аколит Дерлет желает вернуться на Сцинтиллу, чтобы составить отчёт для Инквизиции. Чародей Дхун и ясновидец Кайлле не отказались бы услышать, что произошло на Лу'Насаде – особенно, если сопровождавшие исследователей эльдар не вернулись. Адепты Тёмных богов, способные узнать исследователей, могут искать их ради отмщения. Беженцы же с Поступи могут быть благодарными за их героизм или же, по неведомой причине, винить их в нападении мира-корабля.

Разрешение данных вопросов может занять множество

игровых сессий, и каждый из них может затрагивать одно или более отдельных предприятий. Пока что угроза мира-корабля ликвидирована, а пространство Коронус остаётся частью галактики. Исследователи могут довольствоваться отдыхом и зализыванием ран, либо же с радостью сполна воспользоваться благодарностью тех, кого спасли.

Фактор прибыли

Исследователи, успешно победившие мир-корабль и защитившие Поступь от нападения, значительно укрепили свою репутацию по всему пространству. Об их славной победе будут слагать песни, а их имена будут знать во всех уголках региона. Такая большая известность даёт +10 к Фактору прибыли. Исследователи, которые остановили Лу'Насад, но позволили Поступи сгинуть, вместо этого получат +2 к ФП. Те же, кто не смог остановить буйство мира-корабля, не получают ничего.

Очки судьбы

По окончании приключения МИ стоит наградить одним очком судьбы каждого выжившего исследователя за противостояние таким невероятным опасностям. Если они успешно остановили мир-корабль Лу'Насад и флот Каррада Валла, то получают ещё по одному дополнительному очку.

Награды в виде опыта

В данный момент, если так ещё не было сделано, МИ стоит наградить игроков очками опыта (ОО) за их усилия и деяния. МИ также стоит не стесняться в награждении игроков дополнительными ОО за те вещи, которые те могли бы сделать вне рамок приключения. Эти награды расписаны более подробно ОКП Rogue Trader. МИ стоит выдать ПИ, как минимум, нижеследующее за их заслуги. Эти награды разбиты по актам и событиям.

Акт I

По завершении первого акта МИ стоит наградить игроков нижеследующим опытом (каждого исследователя):

- Согласился на перевозку аколита Дерлета – 75
- Помешал эльдарским корсарам захватить реликвию – 100
- Успешно допросил Бадб Ра – 75
- Победил «Завершение судьбы» в бою – 100
- Успешно договорился с «Завершением судьбы« о путешествии к Змеиной колыбели вместо сражения – 175
- Достал камень души ясновидца Анариса – 75
- Телепатически пообщался с Анарисом – 100
- Прибыл в Змеиную колыбель без инцидентов – 150
- Прибыл на встречу в шпиле без инцидентов – 150
- Перешёл на борт «Шёпота Анариса« – 100
- Починил необходимые системы для выслеживания Лу'Насада – 150

Оставшиеся вопросы

- Исследователи могли раздобыть ценные эльдарские артефакты во время блуждания по миру-кораблю. Решение продать ли их или использовать лично, как и кому именно продавать, если что, может быть отдельным предприятием. И Инквизиция, и Адептус Механикус могут напрямую заинтересоваться исследователями, если услышат вести об этих предметах. В качестве же альтернативы вольный торговец Феквард или Амарди может считать, что заслужил эти артефакты.
- Конечная точка путешествия мира-корабля Лу'Насад остаётся неизвестной. Исследователи могут встретить его снова или услышать истории о его странствиях, ибо теперь другие смогут увидеть его и вернуться живыми.
- Безликий владыка может выжить, благодаря милости своих нечестивых богов. Если так, он мог бы стремиться отомстить исследователям.
- Если Каррад Валл всё же мёртв, тогда его последователи могут начать драться друг с другом за власть. Это могло бы привести к усиленной активности налётчиков Хаоса по всему пространству.
- Журнал Кобра Аквайрре необходимо вернуть на Сцинтиллу, дабы Инквизиция могла изучить его записи и заметки.

Акт II

По завершении второго акта МИ стоит наградить игроков нижеследующим опытом (каждого исследователя):

- Успешно прибыл в Фурибунд – 100
- Сработался с лордом-капитаном Локе – 100
- Пришёл к соглашению с вольным торговцем Феквардом – 75
- Пришёл к соглашению с вольным торговцем Амарди – 75
- Провёл переговоры с Альтар-Темплум-Каликсис-Экст-17 – 75
- Прибыл на Поступь через Паутину – 50
- Одолел флотилию Каррада Валла без серьёзных потерь – 150
- Попал на мир-корабль Лу'Насад через Паутину – 130
- Достиг мира-корабля Лу'Насад – 150

Акт III

По завершении третьего акта МИ стоит наградить игроков нижеследующим опытом (каждого исследователя):

- Посадил целый челнок на мир-корабль – 50
- Добыл камень души Кобра Аквайрре – 150
- Достал чертежи эльдарских титанов – 100
- Пережил битвы с аспектными воинами или призрачной стражей – 150
- Пережил схватки с разведывательными группами Хаоса – 150
- Подключил ясновидца Анариса к кругу бесконечности – 150
- Победил Каррада Валла – 200
- Покинул мир-корабль Лу'Насад – 150

Приложение с НИП

Именные персонажи

•

Силы Хаоса

•

Эльдар

•

Звездолёты

Приложение с НИП

«Не закрывайте глаза на прикосновение Хаоса. Это анафема всему, за что мы боремся, и она должна быть очищена верой и огнём».

– Альквин, главный старшина корабельной полиции судна вольного торговца «Надвигающаяся буря»

Эта секция содержит правила и характеристики для различных неигровых персонажей, – как союзников, так и противников – что появляются в данном приключении. Пожалуйста, заметьте, что все оружейные профили учитывают любые бонусы к урону, могущие быть у данных НИП, включая их бонус Силы в случае рукопашного вооружения.

Вольный торговец Надж Амарди

Больше информации о Надже Амарди можно найти на странице XXX.

Надж Амарди								
НР	НС	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
38	46	35	47	50	48	42	40	45

Движение: 5/10/15/30
Раны: 20
Умения: Акробатика (лов), Бдительность (Вос), Бартер (Общ) +20, Обаяние (Общ), Шифры (вольный торговец), Командование (Общ) +20, Коммерция (Общ) +10, Общие знания (Администратум, Империум, имперский флот, пространство Коронус, вольные торговцы, война) (Инт), Ловкач (Лов), Уклонение (Лов) +10, Оценка (Инт), Запретные знания (пираты, ксеносы) (Инт) +10, Розыск (Общ) +10, Грамотность (Инт), Учёные знания (астромантия, криптология, имперские патенты, тактика империалис) (Инт), Внимательность (Вос), Тайный язык (вольный торговец) (Инт), Знание языка (высокий готик, низкий готик) (Инт), Техпользование (Инт).
Таланты: Дух власти, Амбидекстрия, Броня презрения, Кошачье приземление, Разрывной выстрел, Снайперский выстрел, Бесстрашие, Мастер пистолетов, Ненависть (эльдар, орки), Искушённый, Хозяин и командир, Выучка с пистолетами (универсал), Выучка с рукопашным оружием (универсал), Выхватить оружие, Быстрая перезарядка, Шаг в сторону, Парное оружие (стрелковое).
Черты: Любимчик судьбы (2).
Броня: Лёгкая панцирная броня лучшего качества (руки – 6, тело – 6, голова – 6, ноги – 6).
Оружие: Два болт-пистолета лучшего качества с лазерным прицелом (30 м, С/2/-, 1к10+5 В, Проб. – 4, Маг. – 8, Перез. – полная, разрывное, бонус +10 к одиночным выстрелам), плазменный пистолет лучшего качества системы Ризы типа «Гнев» (40 м, С/-/-, 1к10+8 Э, Проб. – 6, Маг. – 8, Перез. – 3 полная, Перегрев, Точное), силовой меч лучшего качества образца Мордии (1к10+9 Э, Проб. – 5, силовое поле, сбалансированное, +15 к парированию, +10 к атаке).
Снаряжение: Хронограф, униформы (парадная, повседневная и рабочая), противогаз, инфопланшет, скафандр.

Специальные правила
Нетерпимость к ксеносам: Ненависть к мерзким ксеносам является неотъемлемой частью самой сути имперской жизни. Надж Амарди, однако, лелеет столь глубокую, яростную и страстную ненависть к ксеносам, особенно к оркам и эльдар, что даже сама мысль о них вызывает у него приступы ярости. Он получает штраф в -20 ко всем умениям Взаимодействия, когда пересекается с другими людьми, применяющими технологии ксеносов или имеющими на службе санкционированных ксеносов, и в -40, когда сталкивается с настоящими ксеносами в любой иной ситуации, кроме как смотря на них через прицел.

Гарвин Дерлет

Больше информации о Гарвине Дерлете можно найти на странице XXX.

Гарвин Дерлет								
НР	НС	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
30	32	28	30	32	40	30	35	35

Движение: 3/6/9/10
Раны: 13
Умения: Бдительность (Вос), Бартер (Общ) +10, Общие знания (Империум) (Инт), Уклонение (Лов), Грамотность (Инт), Знание языка (высокий готик, низкий готик) (Инт), Ремесло (переписчик) (Инт).
Таланты: Чуткий сон, Паранойя, Выучка с пистолетами (универсал), Спринт, Незаметный.
Черты: Любимчик судьбы (3).
Броня: Флак-плащ хорошего качества (Руки – 3, Тело – 3, Ноги – 3).
Оружие: Лазпистолет хорошего качества (30 м, С/-/-, 1к10+2 Э, Проб. – 0, Маг. – 30, Перез. – полная, Надёжный).
Снаряжение: Одеяния Администратума, автоперо, хронограф, инфопланшет, противогаз.

Капитан Сильвия Локе

Больше информации о Сильвии Локе можно найти на стр. 21 «Заснеженных окраин».

Сильвия Локе								
НР	НС	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
48	45	37	38	44	45	50	55	44

Движение: 4/8/12/24
Раны: 20
Умения: Бдительность (Вос) +10, Карабканье (С), Командование (Общ) +20, Общие знания (Империум, пустота, имперский флот, навис нобилите, война) (Инт), Навигация (звёздная) (Инт), Пилотирование (летающая техника, космические корабли) (Лов) +20, Учёные знания (астромантия, бюрократия, имперские патенты, навис нобилите, тактика империалис) (Инт), Знание языка (высокий готик, низкий готик) (Инт).
Таланты: Дух власти, В пасть ада, Железная дисциплина, Стальные нервы, Хозяин и командир, Выучка с рукопашным оружием (универсал), Связи (имперский флот), Выучка с пистолетами (универсал), Тактик пустоты.
Черты: Любимица судьбы (3).
Броня: Усиленная униформа имперского флота (Руки – 4, Тело – 4, Ноги – 3).
Оружие: Флотский пистолет лучшего качества с прицелом ночного видения (20 м, С/3/-, 1к10+4 У, Проб. – 0, Маг. – 6, Перез. – полная, разрывное, никогда не клинит), офицерская абордажная сабля лучшего качества (1к10+4 Р, Проб. – 0, Шокирующее, +10 к НР в атаке).
Снаряжение: 2 дополнительных обоймы к флотскому пистолету, фильтры-затычки, личный вокс, офицерская печать, противогаз, униформы (парадная, повседневная и рабочая).

Специальные правила
Воинственный капитан: Лорд-капитан Сильвия Локе – мастерский тактик с необычайной способностью быть в нужном месте в нужное время в гуще битвы. Любой корабль, чьим капитаном она является, получает +5 к Обнаружению, +5 к Манёвренности и +10 ко всем броскам на НС в атаке корабельными орудиями (складывается с Тактиком пустоты).

Вольный торговец Кроукин Феквард

Больше информации о Кроукине Фекварде можно найти на странице 28 «Соблазнов пространства».

Кроукин Феквард								
НР	НС	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
42	40	35	35	35	45	50	38	40

Движение: 3/6/9/18
Раны: 25
Умения: Бдительность (Вос) +20, Бартер (Общ) +10, Обаяние (Общ), Химпользование (Инт), Командование (Общ) +10, Коммерция (Общ), Общие знания (Адептус Арбитрес, Империум, пространство Коронус, вольные торговцы) (Инт), Обман (Общ) +20, Оценка (Инт), Запретные знания (археотех, Инквизиция, пираты) (Инт), Грамотность (Инт), Учёные знания (звери, бюрократия, правосудие) (Инт), Внимательность (Вос) +20, Знание языка (высокий готик, низкий готик, жаргон торговцев) (Инт) +10, Животноводство (Инт).
Таланты: Дух власти, Выучка с ручным оружием (универсал), Мастер клинка, Декаданс, Выучка с экзотическим оружием (Перстнёвое оружие), Выучка с рукопашным оружием (универсал), Паранойя, Связи (аристократия), Выучка с пистолетами (универсал).
Черты: Любимчик судьбы (2).
Броня: Длинный флак-плаш из ксеношкуры (Руки – 2, Тело – 3, Ноги – 2).
Оружие: Болт-пистолет лучшего качества (30 м, С/2/-, 1к10+5 В, Проб. – 4, Маг. – 8, Перез. – полная, разрывное, никогда не клинит), мономеч лучшего качества (1к10+4 Р, Проб. – 2, сбалансированное, +10 к НР в атаке), перстнёвый лазер лучшего качества (3 м, С/-/-, 1к10+4 Э, Проб. – 7, Маг. – 1, Перез. – полная, надёжное, никогда не клинит).
Снаряжение: 4 обоймы патронов «инферно» для болт-пистолета, инфопланшет, микро-наушник.

Силы Хаоса

Каррад Валл

Больше информации о Карраде Валле можно найти на странице 356 ОКП Rogue Trader.

Сильвия Локе								
НР	НС	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
65	55	(12) 60	50	(12) 60	40	45	40	40

Движение: 6/12/18/36
Раны: 40
Умения: Акробатика (Лов) +20, Бдительность (Вос), Обаяние (Общ), Карабканье (Сил), Командование (Общ) +20, Коммерция (Общ), Общие знания (Администратум, имперский флот, Империум, пространство Коронус, вольные торговцы, техника) (Инт), Обман (Общ) +20, Уклонение (Лов) +20, Оценка (Инт), Запретные знания (демонология, пираты, псайкеры, варп) (Инт), Запугивание (Сил) +20, Грамотность (Инт), Навигация (звёздная) (Инт), Внимательность (Вос), Бесшумный ход (Лов) +20, Знание языка (высокий готик, низкий готик) (Инт), Техпользование (Инт).
Таланты: Амбидекстрия, Удар ассасина, Выучка с ручным оружием (универсал), Мастер клинка, Кошачье приземление, Мастер боя, Контратака, Калечащий удар, Крепкий орешек, Обезоружить, Двойной удар, Выучка с экзотическим оружием (демоническое оружие), Бесстрашие, Яростный натиск, Железная дисциплина, Вскочить, Молниеносные рефлексы, Хозяин и командир, Выучка с рукопашным оружием (универсал), Стальные нервы, Выучка с пистолетами (универсал), Выверенный удар, Выхватить оружие, Шаг в сторону, Уверенный удар, Быстрая атака, Стойкость кремня, Парное оружие (рукопашное), Парное оружие (стрелковое), Стена стали.
Черты: Нечеловеческая сила (х2), Сверхъестественная ловкость (х2).
Броня: Панцирь штурмовика лучшего качества (Руки – 7, Тело – 7, Ноги – 7).
Оружие: «Погибель» (2к10+12 Э, Проб. – 0, сбалансированное, разрывное, специальное), 3 пистолета-дробовика лучшего качества (10 м, С/-/-, 1к10+4 У, Проб. – 0, Маг. – 1, Перез. – полная, надёжное, Разлёт), фрактальный клинок лучшего качества (1к10+14 Р, Проб. – 7, силовое поле, сбалансированное).

Каррад Валл (Легионер)								
НР	НС	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
55	65	(12) 65	(10) 50	50	35	40	43	35

Движение: 6/12/18/36
Раны: 40
Умения: Бдительность (Вос), Карабканье (Сил), Командование (Общ) +20, Уклонение (Лов) +20, Запретные знания (демоны, варп) (Инт), Запугивание (Сил) +20, Грамотность, Внимательность (Вос), Знание языка (высокий готик, низкий готик) (Инт), Выживание (Сил).
Таланты: Выучка с ручным оружием (универсал), Мастер боя, Разрывной выстрел, Снайперский выстрел, Крепкий орешек, Пугающий голос, Двойная команда, Бесстрашие, Ненависть (лояльные космодесантники), Усиленные чувства (зрение, слух, обоняние), Железная дисциплина, Железная челюсть, Искушённый, Выучка с рукопашным оружием (универсал), Мощный выстрел, Выучка с пистолетами (универсал), Выхватить оружие, Быстрая перезарядка, Снайпер, Быстрая атака, Стойкость кремня.
Черты: Ночное зрение, Страх (2), Размер (громадный), Нечеловеческая сила (x2), Сверхъестественная ловкость (x2).
Броня: Порченный силовой доспех Астартес (Руки – 8, Тело – 10, Голова – 8, Ноги – 8).
Оружие: Легионный плазменный пистолет (30 м, С/2/-, 1к10+12 Э, Проб. – 10, Маг. – 24, Перез. – 5 полная, наибольшее, перегревается), молниевые когти Валла* (1к10+18 Э, Проб. – 8, силовое поле), 2 легионные крак-гранаты (6Сх3, С/-/-, 3к10+4 В, Проб. – 6).
**Молниевые когти Валла наносят дополнительную единицу урона за каждую степень удачи результата броска на атаку. Все результаты бросков на урон меньше 4 считаются как 4.*

Погибель

Аспект Грабитель носит смертоносное и прекрасное демоническое оружие, известное как «Погибель». Мало что известно о нём помимо имени и внешности. На первый взгляд оно кажется сравнительно обычной, пусть и изукрашенной, кавалерийской саблей с серебряной рукоятью, усеянной гранатом и ониксом. Однако, если её вытащить из ножен, тяжёлое, исписанное рунами, с односторонней заточкой лезвие искрит сине-чёрным пламенем, что потрескивает и танцует, очень сильно действуя на нервы. Это оружие крайне опасно и одержимо особенно коварным и кровожадным демоном, который очень сильно любит вкус человеческой плоти. «Погибель» располагает следующими специальными способностями:

- Остёр как грех: даёт оружию качество Разрывное.
- Голодный: когда «Погибель» наносит критический урон, то наносит дополнительно 5 единиц урона.
- Тёмное пламя: В случае успешной атаки жертва должна пройти Сложную (+0) проверку Ловкости или загореться. См. стр. 260 ОКП Rogue Trader на предмет дополнительной информации об огненном уроне.
- Эфирный резак: Жажду «Погибели» отведать плоти человека нельзя остановить обычными технологиями или слабыми психическими силами смертных. Атаки этого оружия игнорируют любую броню, психическую защиту и психосиловые поля, и все поражённые живые существа должны пройти Сложную (+0) проверку Выносливости или погибнуть на месте.
- Невероятная стойкость: «Погибель» нельзя уничтожить силовым полем.

Сбор трофеев

Когда Валл побеждён, любой сражавшийся с грабителем увидит, как его демонический меч «Погибель» со звоном падает на палубу. Игроки, конечно, могут попробовать присвоить себе оружие, но это дорого обойдётся. Любой подобравший меч тут же будет вынужден вступить в поединок воли с живущим в нём демоном, и должен будет пройти проверку Силы воли против Силы воли демона в 40. Если персонаж провалил провреку, демон попытается овладеть им. Если же проверка пройдена, демон в него не вселится, но игрок получит 2к10 очков Порчи и 1к10 очков Безумия.

Каррад Валл (Разрушитель)								
НР	НС	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
45	15	(10) 50	(12) 65	40	45	40	65	20

Движение: 6/12/18/36
Раны: 40
Умения: Запретные знания (демонология, псайкеры, варп, ксеносы) (Инт), Воззвание (СВ), Псичувство (Вос), Учёные знания (оккультизм) (Инт), Знание языка (высокий готик, низкий готик) (Инт).
Таланты: Бдительность, Пугающий голос, Усиленные чувства (зрение, слух, обоняние), Пси-рейтинг (10), Непреклонный, Родство с варпом, Проводник варпа, Чувство варпа.

Черты: Жестокий натиск, Демонический, Ночное зрение, Страх (3), Летающий (10), Потусторонний, Естественная броня (5), Размер (огромный), Странная физиология, Порождение кошмаров, Нечеловеческая сила (x2), Нечеловеческая выносливость (x2).
Психические техники: Разум Хаоса, Принудить, Хватка смерти, Господство, Силовой болт, Силовые лезвия, Связь разумов, Зондирование разума, Сканирование разума, Психический вой, Психокинетический туман, Кукловод, Ближняя телепатия, Буря силы, Телекинетическое сокрушение, Ужаснуть.
Броня: Жёсткая чешуйчатая шкура (всё по 5).
Оружие: Когти (1к10+10 Р).

Космодесантник Хаоса

Больше информации о космодесантниках Хаоса можно найти на стр. 356 ОКП Rogue Trader.

Космодесантник Хаоса								
НР	НС	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
50	50	(12)55	(8)45	40	35	40	45	20

Движение: 5/10/15/30
Раны: 35
Умения: Бдительность (Вос), Карабканье (Сил), Командование (Общ) +10, Уклонение (Лов) +10, Запретные знания (демоны, варп) (Инт), Запугивание (Сил) +20, Грамотность (Инт), Внимательность (Вос), Знание языка (высокий готик, низкий готик) (Инт), Выживание (Инт), Плавание (Сил).
Таланты: Выучка с ручным оружием (универсал), Сокрушительный удар, Разрывной выстрел, Калечащий удар, Мастер боя, Снайперский выстрел, Крепкий орешек, Двойная команда, Бесстрашие, Ненависть (Империум, лояльные космодесантники), Выучка с тяжёлым оружием (универсал), Усиленные чувства (зрение, слух, обоняние), Искушённый, Мощный выстрел, Выучка с рукопашным оружием (универсал), Выучка с пистолетами (универсал), Выхватить оружие, Быстрая перезарядка, Быстрая атака, Стойкость кремня.
Черты: Ночное зрение, Размер (громадный), Нечеловеческая сила (x2), Нечеловеческая выносливость (x2).
Броня: Легионный силовой доспех (Руки – 8, Тело – 10, Голова – 8, Ноги – 8).
Оружие: Легионный болт-пистолет (30 м, С/2/-, 1к10+11 В, Проб. – 4, Маг. – 8, Перез. – полная, надёжное, разрывное), легионный болтер (100 м, С/3/-, 1к10+11 В, Проб. – 4, Маг. – 24, Перез. – полная, надёжное, разрывное), легионный цепной меч (1к10+17 Р, Проб. – 2, сбалансированное, разрывное), 3 легионные фраг-гранаты (РПх3, С/-/-, 2к10 В, Проб. – 0, Взрыв).
По решению МИ нескольких коллег Валла из легионов-предателей можно вооружить в качестве стрелков из тяжёлого вооружения. Они будут иметь легионные болт-пистолеты, кинжалы и одно из следующих тяжёлых орудий:
•легионный тяжёлый болтер (150 м, -/-/6, 1к10+14 В, Проб. – 5, Маг. – 60, Перез. – полная, разрывное).
•легионная плазменная пушка (150 м, С/-/-, 2к10+14 Э, Проб. – 10, Маг. – 16, Перез. – 5 полная, Взрыв (3), перегрев).
•легионная мультимельта (60 м, С/-/-, 2к10+18 Э, Проб. – 12, Маг. – 10, Перез. – 2 полная, Взрыв (1).
•легионный тяжёлый огнемёт (30, С/-/-, 1к10+14 Э, Проб. – 6, Маг. – 15, Перез. – 2 полная, зажигательное).

Грабитель Хаоса

Больше информации о грабителях Хаоса можно найти на стр. 355-356 ОКП Rogue Trader.

Грабитель Хаоса								
НР	НС	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
30	25	30	30	30	20	30	40	20

Движение: 3/6/9/18
Раны: 10
Умения: Бдительность (Вос), Карабканье (Сил), Общие знания (Империум, пространство Коронус) (Инт), Запретные знания (Хаос, мутанты, варп, ксеносы) (Инт), Знание языка (низкий готик) (Инт), Плавание (Сил), Выживание (Инт).
Таланты: Выучка с ручным оружием (универсал), Напор берсерка, Декаданс, Бесстрашие, Яростный натиск, Выучка с рукопашным оружием (универсал), выучка с пистолетами (универсал).
Броня: Флак-одеяния (Руки – 4, Тело – 4, Ноги – 4).
Оружие: Автоган (90 м, С/3/10, 1к10+3 У, Проб. – 0, Маг. – 30, Перез. – 2 полная) или дробовик хорошего качества (30 м, С/3/-, 1к10+4 У, Проб. – 0, Маг. – 18, Перез. – полная, разлёт), мономеч хорошего качества (1к10+3 Р, Проб. – 2, сбалансированное).
Снаряжение: Противогаз, амулет Хаоса, 4 дополнительных магазина для выбранного оружия.

Колдун Хаоса

Больше информации о колдунах Хаоса можно найти на стр. 355-356 ОКП Rogue Trader.

Колдун Хаоса								
НР	НС	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
40	35	30	45	40	40	50	50	30

Движение: 4/8/12/24
Раны: 15
Умения: Бдительность (Вос), Карабканье (Сил), Общие знания (Империум, пространство Коронус) (Инт), Маскировка (Лов) +10, Ловкач (Лов) +10, Обман (Общ) +20, Уклонение (Лов), Запретные знания (Хаос, культы, демонология, ересь, колдуны, варп) (Инт) +10, Запугивание (Сил), Воззвание (СВ) +20, Псичувство (Вос) +10, Внимательность (Вос), Поиск (Вос), Тайный язык (колдуны Хаоса) (Инт), Бесшумный ход (Лов) +10, Знание языка (высокий готик, низкий готик) (Инт).
Мутации и пагубы: Колдовская метка.
Таланты: Бой вслепую, Кошачье приземление, Тёмная душа, Декаданс, Усиленные чувства (зрение), Бесстрашие, Искушённый, Колдун-мастер*, Выучка с рукопашным оружием (универсал), Выучка с пистолетами (универсал), Связи (колдуны Хаоса), Сопротивление (страх, психические техники), Колдун*, Непреклонный, Быстрая атака.
Колдовские силы: Мучительная хватка**, Силовой болт, Силовые лезвия, Психический вой, Телекинетическое сокрушение, Телекинетический щит, Ужаснуть, Сенсорная депривация, Буря силы, Варп-огонь**.
Броня: За счёт колдовской мощи.
Оружие: Автостаб (30 м, С/3/-, 1к10+3 У, Проб. – 0, Маг. – 9, Перез. – полная), мономеч (1к10+3 Р, Проб. – 2, сбалансированное, моно).
Снаряжение: Амулет Хаоса.

Специальне правила

Зашита от ксеносов: Каждая разведывательная группа Хаоса, отправленная Валлом на проклятый мир-корабль, нуждается в услугах колдуна для гарантированного выживания. Колдуны ответственны за кровавый ритуал, который сдерживает смертоносную психическую ауру Лу'Насада, защищая еретиков и позволяя им творить свои дела. Сам ритуал требует приносить в жертву раба (каждая группа располагает приличным количеством рабов) примерно каждый час и постоянно читать речитативы самим псайкером. Если тот выведен из строя или убит, отряд еретиков мир-корабль поглотит незамедлительно.

*См. секцию «Колдовство» на стр. 84-86 «На краю бездны».

**См. секцию «Псайкана Малифика» на стр. 82-84 «На краю бездны».

Силы эльдар

Бадб Ра

Больше информации о Бадб Ра можно найти на стр. 136 «На краю бездны».

Бадб Ра								
НР	НС	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
52	55	33	35	(10) 55	39	58	43	20

Движение: 5/10/15/30

Раны: 15

Умения: Акробатика (Лов) +20, Бдительность (Вос) +20, Маскировка (Лов) +20, Обман (Общ) +20, Уклонение (Лов) +10, Оценка (Инт) +10, Запретные знания (Чёрная библиотека, ксеносы, варп) (Инт) +10, Азартные игры (Инт), Навигация (звёздная) (Инт), Пилотирование (летающая техника) (Лов), Медика (Инт), Бесшумный ход (Лов) +20, Знание языка (эльдарский, низкий готик, жаргон пустотников) (Инт) +10.

Таланты: Выучка с ручным оружием (лазерное), Кошачье приземление, Выучка с экзотическим оружием (сюрикенная катапульта, сюрикенный пистолет), Предусмотрительность, Трудная мишень, Вскочить, Выучка с рукопашным оружием (силовое, примитивное), Выучка с пистолетами (лазерное), Выхватить оружие, Быстрая реакция, Сопротивление (страх, психические техники), Спринт.

Черты: Сверхъестественная ловкость (x2).

Броня: Ячеистая пустотная ксеноброня (Руки – 4, Тело – 5, Ноги – 4).

Оружие: Сюрикенная катапульта лучшего качества (60 м, С/3/10, 1к10+4 Р, Проб. – 6, Маг. – 100, Перез. – 2 полная, надёжное), эльдарский лазпистолет (30 м, С/-/-, 1к10+2 Э, Проб. – 0, Маг. – 30, Перез. – полная, надёжное), мономеч ксеноковки (1к10+3 Р, Проб. – 2, сбалансированное), 1 плазменная граната, 1 ослепляющая граната.

Снаряжение: Поношенные одеяния, украшенные множеством костяных талисманов, 3 лишних магазина для сюрикенной катапульты, путеводный самоцвет, медкомплект ксеноработы, аускип.

Ясновидец Кайлле

Больше информации о ясновидце Кайлле можно найти на стр. XXX.

Ясновидец Кайлле								
НР	НС	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
50	45	35	40	(10) 57	44	53	(10) 59	35

Движение: 5/10/15/30

Раны: 30

Умения: Акробатика (Лов), Бдительность (Вос) +20, Карабканье (Сил), Маскировка (Лов) +10, Общие знания (пространство Коронус) (Инт), Обман (Общ), Уклонение (Лов) +10, Запретные знания (Чёрная библиотека, ксеносы, варп, Паутина, псайкеры) (Инт) +20, Розыск (Общ) +10, Воззвание (СВ), Псичувство (Вос) +20, Внимательность (Вос), Поиск (Вос), Бесшумный ход (Лов), Знание языка (эльдарский, низкий готик) (Инт).

Таланты: Выучка с ручным оружием (универсал), Мастер клинка, Выучка с экзотическим оружием (сюрикенный пистолет, чаромеч), Благоволение варпа, Предусмотрительность, Улучшенное чувство варпа, Выучка с рукопашным оружием (универсал), Выучка с пистолетами (универсал), Пси-рейтинг 6, Проводник варпа, Чувство варпа.

Черты: Сверхъестественная ловкость (x2), Нечеловеческая сила воли (x2).

Психические техники: Авгурия, Принудить, Запутать, Предсказать будущее, Господство, Предзнаменование, В опасности, Вдохновить, Мысленная связь, Связь разумов, Зондирование разума, Сканирование разума, Психический вой, Психо-обнаружение, Психометрия, Кукловод, Перепрограммирование, Ближняя телепатия, Ужаснуть, Идти по пути.

Броня: Эльдарский рунический доспех (Руки – 6, Тело – 6, Голова – 6, Ноги – 6; игнорирует любое пробивание брони).

Оружие: Сюрикенный пистолет (30 м, С/3/5, 1к10+2 Р, Проб. – 4, Маг. – 40, Перез. – 2 полная, надёжное), чаромеч (1к10+14, Проб. – 6, силовое поле, сбалансированное).

Снаряжение: Камень душ, шлем духов, руны отражения и предсказания.

Эльдарские психические силы

Ясновидцы обладают рядом уникальных психических способностей, помогающих им в защите своего народа.

Рок
Время фокусировки: полудействие
Поддержка: да
Проверка фокусировки мощи: встречная Сила воли
Ясновидец выбирает цель в пределах 5м*пси-рейтинг. И цель, и ясновидец проходят проверку на встречную Силу воли. Если побеждает цель, сила не имеет никакого эффекта. Если же она проигрывает, все атаки, направленные на неё и любых дополнительных врагов в пределах количества метров, равного пси-рейтингу ясновидца, получают бонус к урону, равный пси-рейтингу ясновидца.

Направление
Время фокусировки: полудействие
Поддержка: да
Проверка фокусировки мощи: Сила воли
Ясновидец и все его союзники в пределах 5м*его пси-рейтинг могут перебрасывать проваленные проверки на НР и НС на протяжение числа раундов, равного его пси-рейтингу. Эта сила не складывается с перебросами от других эффектов, и её можно поддерживать в нормальном режиме.

Битва разумов
Время фокусировки: полудействие
Поддержка: нет
Проверка фокусировки мощи: встречная Сила воли
Ясновидец выбирает одного противника в поле зрения вплоть до 10м*его пси-рейтинг. И цель, и ясновидец проходят проверку на встречную Силу воли. Если цель побеждает, сила не имеет никакого эффекта. Если же она проигрывает, то получает 1к10 единиц взрывного урона плюс дополнительные 1к10 урона за каждую степень, на которую ясновидец одолел противника. Этот урон игнорирует броню и уменьшается бонусом Силы воли, а не бонусом Выносливости. Критические эффекты от этой силы всегда попадают в голову.

Чародей Бхайне Дхун

Больше информации о Бхайне Дхуне можно найти на стр. XXX.

Бхайне Дхун								
НР	НС	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
55	48	36	34	(10) 54	44	43	52	35

Движение: 5/10/15/30
Раны: 15
Умения: Акробатика (Лов), Бдительность (Вос) +20, Карабканье (Сил), Маскировка (Лов) +10, Обман (Общ), Уклонение (Лов) +10, Запретные знания (Чёрная библиотека, ксеносы, варп, Паутина, псайкеры) (Инт), Розыск (Вос), Псичувство (Вос) +20, Внимательность (Вос), Поиск (Вос), Бесшумный ход (Лов), Знание языка (эльдарский, низкий готик) (Инт), Выживание (Инт).

Таланты: Выучка с ручным оружием (универсал), Мастер клинка, Выучка с экзотическим оружием (сюрикенный пистолет, чаромеч), Улучшенное чувство варпа, Выучка с рукопашным оружием (универсал), Выучка с пистолетами (универсал), Пси-рейтинг (6).
Черты: Сверхъестественная ловкость (x2).
Психические техники: Повелитель зверей, Принудить, Запутать, Господство, Силовой болт, Силовые лезвия, Вдохновить, Мысленная связь, Связь разумов, Зондирование разума, Сканирование разума, Психический вой, Буря силы, Телекинетическое сокрушение, Телекинетический щит, Телекинетическое оружие, Ужаснуть.
Броня: Эльдарский рунический доспех (Руки – 6, Тело – 6, Голова – 6, Ноги – 6; игнорирует любое пробивание брони).
Оружие: Сюрикенный пистолет (30 м, С/3/5, 1к10+2 Р, Проб. – 4, Маг. – 40, Перез. – 2 полная, надёжное), чаромеч (1к10+14, Проб. – 6, силовое поле, сбалансированное).
Снаряжение: Одеяния, руны отражения и предсказания.

Специальные правила
Усиление: Дхун может использовать свои сверхъестественные способности, чтобы вдохнуть свежие силы в себя и своих союзников в пределах 20м, улучшая рефлексы и реакцию. Все под воздействием этого получают +2 к Инициативе и +10 к НР. Множественное применение «Усиления» не складываются, и оно не вызывает никакие физические феномены.

Эльдарские аксессуары

Камни душ: Ясновидцы носят самоцветы, хранящие души могущественных чародеев и ясновидцев, дабы их психическая мощь помогала в битвах. Раз за бой ясновидец может воспользоваться ими, чтобы использовать одну из своих психических сил Свободным действием.

Шлем духов: Покрытый, словно паутиной, тайными рунами шлем духов – мощное и древнее устройство, которым ясновидцы пользуются для защиты от опасностей варпа. Будучи в таком шлеме, ясновидец может совершить Сложную (+0) проверку Силы воли, чтобы на него не повлияли психические феномены или угрозы варпа. Однако, эффекты выпавшего по таблице результата всё ещё действуют и могут повлиять на других или окружающую среду.

Руны отражения и предсказания: Ясновидцы носят при себе бесчисленное множество безделушек, мистических устройств и рун, и все они созданы для усиления его способностей и ослабления способностей врагов. Все вражеские псайкеры в пределах 20м должны добавить +20 ко всем броскам, совершаемым по таблице и психических феноменов, и угроз варпа. Ясновидец же отнимает -10 от всех бросков по этим таблицам.

Истаурмен Вороньих Духов

Больше информации об Истаурмене можно найти на стр. XXX.

Истаурмен								
НР	НС	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
40	40	35	30	(10) 50	45	50	45	45

Движение: 5/10/15/30
Раны: 15
Умения: Акробатика (Лов), Бдительность (Вос) +10, Карабканье (Сил), Трёп (Общ) +10, Обаяние (Общ) +10, Маскировка (Лов) +10, Общие знания (Империум, пространство Коронус, вольные торговцы) (Инт), Обман (Общ) +20, Уклонение (Лов) +10, Запретные знания (Чёрная библиотека, ксеносы, варп, Паутина, псайкеры, пираты) (Инт), Розыск (Общ) +10, Допрос (СВ), Внимательность (Вос), Поиск (Вос), Бесшумный ход (Лов), Знание языка (эльдарский, низкий готик) (Инт), Выживание (Инт).
Таланты: Выучка с ручным оружием (универсал), Выучка с экзотическим оружием (сюрикенный пистолет), Предусмотрительность, Мастер оратор, Выучка с рукопашным оружием (универсал), Выучка с пистолетами (универсал), Полиглот.
Черты: Сверхъестественная ловкость (x2).
Броня: Эльдарский пустотный доспех (Руки – 4, Тело – 5, Голова – 5, Ноги – 4).
Оружие: Сюрикенный пистолет (30 м, С/3/5, 1к10+2 Р, Проб. – 4, Маг. – 40, Перез. – 2 полная, надёжное).
Снаряжение: 3 лишних обоймы для сюрикенного пистолета, путеводный самоцвет и эльдарский пустотный доспех, который имеет встроенное полное жизнеобеспечение, равно как и зашифрованный вокс большого радиуса действия, аускип и прибор ночного видения. Доспех также располагает встроенными пустотными лопастными дисками, дающими владельцу правило Летающий (12) при нулевой гравитации.

Эльдар-арлекины

Среди эльдар встречаются труппы носящих маски воинов-танцоров, называемых арлекинами, которые являются адептами своего Смеющегося бога и фанатичными противниками Хаоса. Эти таинственные артисты, в отличие от других представителей эльдарского народа, странствуют по Паутине, постоянно меняя место жительства. Они приносят с собой эпические сказания своей расы, передавая их каждому увядающему поколению при помощи восхитительных танцев и выразительной пантомимы. Из всех этих историй величайшей, хоть и реже всего исполняемой, является «Бесконечный танец», история Грехопадения. В данном сказании с тёмной моралью арлекины воссоздают Грехопадение эльдарской империи и рождение Слаанеш – тёмный результат своего же собственного декаданса. Мало какие существа в галактике столь же фанатично противостоят Хаосу, как арлекины. Они все – свирепые бойцы, их представления превращаются в танец смерти на поле боя, неся ужас и смерть слугам Тёмных сил.

Костяк арлекинской труппы составляют простые актёры, которые берут на себя множество ролей. Будучи наиболее многочисленными, эти артисты, несмотря ни на что, являются серьёзными противниками сил Хаоса. Их сверхъестественные грация и умения на поле боя превосходят таковые у всех, кроме наиболее вышколенных имперских солдат или страшных ксеносов. В дополнение к собственным врождённым умениям, все арлекины пользуются технологиями, недоступными даже всем прочим эльдар, включая голо-костюмы ярких расцветок, что маскируют движения, и антигравитационные прыжковые поясы.

Арлекин								
НР	НС	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
60	45	38	36	(10) 57	42	54	59	36

Движение: 8/16/24/48
Раны: 15
Умения: Акробатика (Лов) +20, Бдительность (Вос) +20, Обаяние (Общ) +10, Командование (Общ), Обман (Общ) +20, Уклонение (Лов) +20, Запретные знания (демонология) (Инт), Внимательность (Вос), Ловкость рук (Лов) +10, Знание языка (эльдарский) (Инт), Скрытность (Лов) +20.
Таланты: Амбидекстрия, Мастер боя, Трудная мишень, Вскочить, Молниеносная атака, Молниеносные рефлексы, Шаг в сторону, Быстрая атака, Одарённый (акробатика), Парное оружие (стрелковое, рукопашное).
Черты: Сверхъестественная ловкость (x2).
Броня: Ячеистая броня ксеносов (всё по 3).
Оружие: «Поцелуй арлекина» (1к10+8 Р, Проб. – 10, разрывное), сюрикенный пистолет (30 м, С/3/5, 1к10+2 Р, Проб. – 4, Маг. – 40, Перез. – 2 полная, надёжное).
Прыжковый пояс: Прыжковый пояс позволяет владельцу управлять гравитацией, двигаясь с невероятным изяществом. Владелец игнорирует штрафы за труднопроходимую местность и может перебрасывать проваленные проверки на Уклонение.
Голо-костюм: Голо-костюм генерирует множество изображений владельца. Всё это считается Пси-силовым полем с уровнем поля в 35, которое нельзя перегрузить.

Аспектные оболочки

Длительная изоляция Лу'Насада в Разломах Гекатона привела к тому, что он долго плавал в искажающих энергиях варпа. Со временем, богатая духовная эссенция эльдарских камней душ и психо-реактивные материалы, из которых изготовлены доспехи аспектных воинов и призрачные стражи, привлекли внимание хищников из варпа. Демоны вселились в данные оболочки, захватив камни, что некогда хранили души древних эльдарских героев. Эти воины, что не более чем пустые тела, оживлённые жестокими и непостоянными прихотями демонов и порождений варпа, бродят по чертогам Лу'Насада, и жаждут находить и убивать новых жертв. Когда исследователи высадятся на Лу'Насад, они встретятся с этими искажёнными тварями, которые стали насмешкой над гордыми зашитниками эльдарского народа.

Аспектная оболочка паука варпа

Эти пустые доспехи оживлены зловещими силами.

Аспектная оболочка паука варпа								
НР	НС	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
45	50	40	40	(10) 55	35	40	50	25

Движение: 5/10/15/30
Раны: 20
Умения: Акробатика (Лов) +10, Бдительность (Вос), Карабканье (Сил), Ловкач (Лов), Взрывчатка (Инт), Уклонение (Лов) +10, Запретные знания (Чёрная библиотека, мирыкорабли эльдар, ксеносы, варп, Паутина) (Инт), Запугивание (Сил), Слежка (Лов), Бесшумный ход (Лов), Знание языка (эльдарский, низкий готик) (Инт), Выживание (Инт), Выслеживание (Инт).
Таланты: Удар ассасина, Выучка с ручным оружием (универсал), Кошачье приземление, Мастер боя, Разрывной выстрел, Сокрушительный удар, Крепкий орешек, Двойная команда, Выучка с экзотическим оружием (смертепряд, сюрикенный пистолет, сюрикенная катапульта), Бесстрашие, Трудная мишень, Усиленные чувства (зрение, слух), Вскочить, Молниеносные рефлексы, Выучка с рукопашным оружием (универсал), Выучка с пистолетами (универсал), Выхватить оружие, Быстрая перезарядка, Спринт, Шаг в сторону.
Черты: Сверхъестественная ловкость (x2), Потусторонний.
Броня: Аспектный доспех (Руки – 5, Тело – 6, Голова – 5, Ноги – 5).
Оружие: Смертепряд (40 м, С/-/-, 4к10+5 Р, Проб. – 2, Маг. – 30, Перез. – 2 полная, Взрыв (2), надёжное, разрывное).
Снаряжение: Прыжковый варп-генератор.

Аспектная оболочка мрачного мстителя

Эти пустые доспехи оживлены зловещими силами.

Аспектная оболочка паука варпа								
НР	НС	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
55	52	31	33	(10) 51	35	40	50	25

Движение: 5/10/15/30
Раны: 20
Умения: Акробатика (Лов) +10, Бдительность (Вос), Карабканье (Сил), Взрывчатка (Инт), Уклонение (Лов) +10, Вождение (наземный транспорт, скиммеры) (Лов), Запугивание (Сил), Знание языка (эльдарский, низкий готик) (Инт), Выживание (Инт), Выслеживание (Инт).
Таланты: Выучка с ручным оружием (универсал), Мастер клинка, Кошачье приземление, Мастер боя, Крепкий орешек, Долг превыше смерти, Выучка с экзотическим оружием (сюрикенный пистолет, сюрикенная катапульта), Неистовство, Усиленные чувства (Зрение, слух), Железная челюсть, Последний герой, Выучка с рукопашным оружием (универсал), Мощный выстрел, Стальные нервы, Выучка с пистолетами (универсал), Выхватить оружие, Быстрая перезарядка, Стойкость кремня, Стена стали.
Черты: Сверхъестественная ловкость (x2), Потусторонний.
Броня: Аспектный доспех (Руки – 5, Тело – 6, Голова – 5, Ноги – 5).
Оружие: Сюрикенная катапульта мстителей (80 м, С/3/10, 1к10+6 Р, Проб. – 6, Маг. – 100, Перез. – 2 полная, надёжное, разрывное).

Экзархи аспектных оболочек

Для применения экзарха аспектных оболочек (для и пауков варпа, и мрачных мстителей) воспользуйтесь соответствующей оболочкой со следующими бонусами:
- +5 к НР
- +5 к НС
- +10 к Ловкости
- +5 к Ранам
- Добавьте талант «Быстрая атака» и меч духов (см. стр. 130-131 ОКП Rogue Trader).

Порченные призрачные стражи

Эти безмолвные големы обычно оживают при помоши эльдарских душ. Однако, на Лу'Насаде они находятся под контролем более тёмных сил.

Порченный призрачный страж								
НР	НС	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
40	45	(10) 50	(12) 60	(6) 30	15	25	40	-

Эльдарские призрачные пушки

Призрачные пушки используют разновидность технологии скручивания и стягивания варпа, которая неизвестна в пределах Империума. Они выстреливают разряд нестабильной материи, создавая небольшую варп-аномалию в том месте, куда тот попал. Когда цель поражена выстрелом из такого орудия, она получает 2к10 У урона с чертой «Варп-оружие» (см. стр. 368 ОКП Rogue Trader). Кроме того, если конечный урон – 19-20, цель уничтожается на месте, независимо от количества имеющихся ран. Если же урон 2-10, она страдает как положено, но затем перемещается на количество метров, равное полученным повреждениям, в случайном направлении (см. схему разлёта на стр. 248 ОКП Rogue Trader). Если цель перемещена в то место, где уже есть другой объект, передвиньте её к ближайшему объекту и накиньте дополнительные 1к5 урона, который игнорирует броню и Выносливость. Хоть призрачную пушку у стража можно забрать, система энергоснабжения встроена в автоматона, так что она становится совершенно бесполезной.

Снаряжение аспектных воинов

• **Смертепряд:** Визитная карточка пауков варпа. Это тяжёлое, относящееся к пистолетам оружие, в полтора раза больше изящных сюрикенных пистолетов, и стреляет большим и быстро раскрывающимся клубком извивающейся одноволоконной нити, что в народе называют «облаком прядильщика». Эти облака поражают большую площадь, и особенно эффективны против плотного строя пехоты в лёгких доспехах или вовсе без них.

• **Сюрикенная катапульта мстителей:** Это оружие является разновидностью стандартной эльдарской сюрикенной катапульты, разработанной специально для аспекта мрачных мстителей. У неё более длинный ствол и улучшенная энергетическая система движителя, что повышает и дальность стрельбы, и точность, а также встроенный прицел, объединяющий в себе функции тепловизионного, лазерного и телескопического прицелов, практически омниприцелы, встречающиеся в Империуме.

• **Прыжковый варп-генератор:** В бою пауки варпа мечутся по полю боя облаком одноволоконных нитей и вихрем клинков. Они внезапно появляются в гуще врагов во вспышке света, чтобы нести смерть, затем также быстро пропадают, дабы уже выскочить в другом месте и атаковать иные цели. Для этого они применяют древние и таинственные технологии, позволяющие относительно безопасно перемещаться по варпу на короткие дистанции. Эти генераторы вмонтированы в бронированные ранцы, и дают паукам гибкость и свободу манёвра, что практически не имеют равных среди как их собратьев, так и врагов. В рамках игры прыжковые варп-генераторы позволяют пауку или паучьему экзарху прыгать на вплоть до 50 метров во время передвижения. Хоть это и сравнительно безопасно, всё ещё есть доля риска в путешествии по варпу таким образом. Когда паук варпа телепортируется, сделайте процентильный бросок; если выпали 01-05, паука поглощает варп. Генераторы также можно применять в связке с талантом «Удар ассасина».

• **Аспектный доспех:** Аспектный доспех – облегчённый, невероятно прочный ячеистый и латный доспех, который носят эльдарские аспектные воины. Он изготовлен из психо-чувствительных колец, что уплотняются при ударе, и сочленённых пластин из призрачной кости. Доспех постоянно меняет форму и перестраивается, прижимаясь к телу владельца и давая отличную защиту, при этом не снижая природную его ловкость. Доспех также располагает рядом встроенных техно-мистических систем, дающих полное жизнеобеспечение, зашифрованный вокс дальнего действия, аускпик и ночное видение.

• **Доспех экзарха:** Доспех экзархов – улучшенная версия аспектного доспеха, пользуемого эльдарскими аспектными воинами. Каждая из этих древних реликвий населена душами бывших владельцев, и каждая имеет уникальное имя, что экзарх берёт себе, когда в первый раз надевает доспех. В нём те же системы, что и в обычном аспектном доспехе.

Движение: 4/8/12/24
Раны: 20
Таланты: Выучка с экзотическим оружием (призрачные пушки)
Черты: Автостабилизация, Потусторонний, Машина (5), Естественное оружие, Размер (Громадный), Странная физиология, Сверхъестественная ловкость (х2), Нечеловеческая сила (х2), Нечеловеческая выносливость (х2), Нечеловеческие чувства.
Броня: Латы из призрачной кости (Всё по 5, в сумме 10 с чертой «Машина»).
Оружие: Призрачная пушка (50 м, С/-/-, особый тип урона, Проб. – особое, Маг. – особый, Перез. – особая), кулак (1к10+10 У).

Демонесса

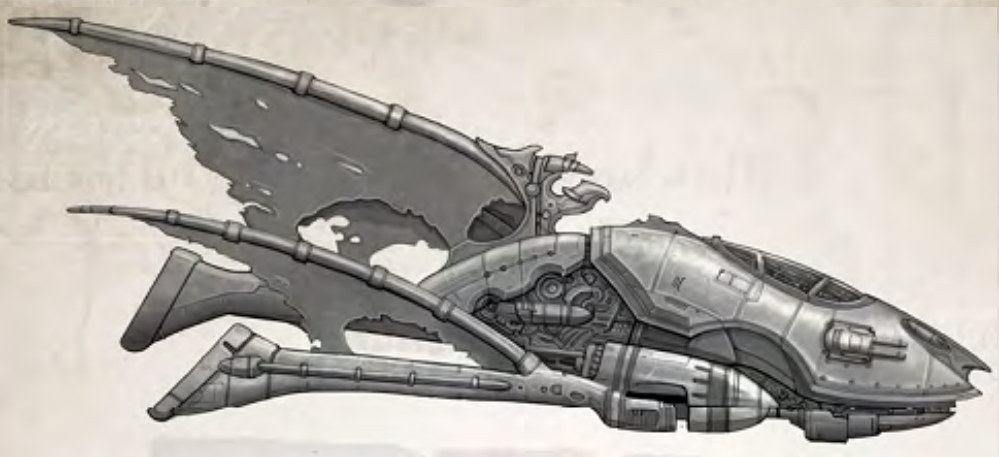
У Слаанеш много слуг, но самые многочисленные из них – демонессы. Они созданы, чтобы выполнять любые прихоти Князя наслаждений; они – его придворные и куртизанки, воины и гонцы.

Внешне демонессы и соблазнительны, и отвратительны; у них грациозные, проворные тела и двуполое очарование, усиливаемое маняшим ароматом, что наполняет воздух вокруг них. Кожа демонессы блестяще-бледная и гладкая, а кисти заменены на длинные, проворные клешни, покрытые твёрдым словно железо хитином. Эти клешни способны одинаково ловко и нежно ласкать, и нести смерть. Демонессы быстро перемещаются при помощи томных, длинных ног и похожих на птичьи стоп, будучи способными метаться по полю боя со сверхъестественной грацией. Независимо от внешности, они располагают могущественным даром от своего господина – аурой, которая всегда заставляет казаться объектом совершенных красоты и желания в глазах врагов, неважно, каковы раса, пол или нравственность оппонента.

Аспектная оболочка паука варпа								
НР	НС	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
45	-	43	(6)35	(10)50	30	30	30	50

Движение: 5/10/15/30
Раны: 18
Умения: Акробатика (Лов), Атлетика (Лов), Бдительность (Вос), Уклонение (Лов), Псичувство (Вос).
Таланты: Усиленные чувства (все), Быстрая атака.
Черты: Демонический (бонус к Выносливости 8), Ночное зрение, Страх 2, Потусторонний, Улучшенное естественное оружие, Естественное оружие (клешни), Варп-нестабильность.
Оружие: *Клешни (1к10+3 Р, Проб. – 3, разрывное).

Специальные правила
Усыпляющий аромат: Соблазнительная привлекательность демонесс очаровывает и завораживает жертву. Проверки на Уклонение и НР с целью парировать атаки демонесс получают штраф в -10.
Демоническое присутствие: Все враги в радиусе 10 метров от демонессы получают штраф в -10 к проверкам на Силу воли.
**Клешни демонессы удваивают параметр Пробивания, если проверка на её НР получает две или более степеней успеха.*



Шёпот Анариса

Корпус: эльдарский крейсер
Тип: неизвестно
Размерения: прим. 6.5 км в длину, 0,8 км в высоту
Масса: прим. 30 мегатонн
Экипаж: неизвестно
Ускорение: 6.5 гравитационных сил постоянного максимального ускорения
Скорость: 5
Пустотные щиты: -
Боевой дух экипажа: 0
Класс турелей: 2
Манёвренность: +17
Броня: 25
Численность экипажа: 0
Орудийная оснащённость: нос – 4, киль – 2
Обнаружение: +20
Прочность корпуса: 75
Качество экипажа: Ветераны (50)

«Шёпот Анариса» – древний крейсер эльдар с миров-кораблей, напоминающий по типу «Пустотного дракона», и единственный уцелевший эльдарский корабль с проклятого мира-корабля Лу'Насад. С могущественным ясновидцем Анарисом, единственным пассажиром на борту, «Шёпот» тысячи лет блуждал по пространству Коронус. В конце концов, оставшись без Анариса и под управлением духов давно мёртвого экипажа, старый корабль стал мифом. Последние 9 000 лет он активно странствовал по пространству, появляясь то тут, то там в случайном порядке, дабы либо спасать, либо уничтожать суда Империума и различных домов вольных торговцев.

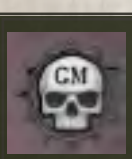
Скорость: 5
Пустотные щиты: -
Боевой дух экипажа: 0
Класс турелей: 2
Манёвренность: +17
Броня: 25
Численность экипажа: 0
Орудийная оснащённость: нос – 4, киль – 2
Обнаружение: +20
Прочность корпуса: 75
Качество экипажа: Ветераны (50)

Необходимые компоненты
Большие солнечные паруса, варп-курсограф, командный мостик, эльдарская система жизнеобеспечения, эльдарские каюты для экипажа, матрица датчиков.

Дополнительные компоненты
2 носовых многоствольных батареи звёздных пушек: (макробатарея, число стволов – 4, урон – 1к10+2, критический рейтинг – 4, дальность – 4).
2 носовых импульсных копья: (копьё, число стволов – 1, урон – 1к10+3, критический рейтинг – 3, дальность – 3). Эти орудия могут стрелять только в переднем секторе.
Килевые ракетные батареи: (макробатарея, число стволов – 5, урон – 1к10+1, критический рейтнг – 4, дальность – 6).
Голо-поле: «Шёпот», как все эльдарские суда, оснащён древней и сложной голографической маскировочной системой, называемой голо-полем. Эффекты голо-поля перечислены ниже в сводке «Специальные правила и модификаторы».
Грузовые отсеки: Грузовые отсеки «Шёпота» тысячелетиями пустуют, запасы либо истрачены, либо истлели с ушедшими годами.

Специальные правила и модификаторы
«Шёпот Анариса» одарён следующими бонусами и модификаторами:

- -1 к движению, если лететь к ближайшей звезде, +1 к движению, если под правильным углом, ничего, если лететь прочь.
- Добавьте +1 к потерям численности экипажа в бою.
- Отнимите -1 от потерь боевого духа экипажа, до минимума в 1.
- -40 к любой проверке с целью поразить корабль при помощи копий, истребителей или тарана. -20 к попыткам поразить его макробатареями.
- -30 к любым длительным действиям с целью обнаружить корабль.
- +10 ко всем проверкам на НС при стрельбе из многоствольных батарей звёздных пушек.
- При успешном попадании из импульсных копий киньте на попадание снова и примените те же модификаторы, что и к первому выстрелу. Импульсные копья могут рассчитывать на вплоть до трёх попаданий в сумме при стрельбе.



Альтернативное вооружение эльдар

Если у МИ есть доступ к «Военному флоту Коронуса», ему стоит не стесняться в замене килевых ракетных батарей «Шёпота» на связку эльдарских торпедных труб и посадочные площадки для двух эскадрилий пыльных, оставленных экипажем истребителей «Ночнокрыл». Больше информации об эльдарских кораблях, вооружении и компонентах можно найти на стр. 84-86 «Военного флота Коронуса».

Уничтожитель - флагман дома Амарди

Корпус: крейсер
Тип: «Кали»
Размерения: 4.8 км в длину, 0,7 км в высоту
Масса: 26 мегатонн
Экипаж: прим. 85 000
Ускорение: 2.7 гравитационные силы максимального постоянного ускорения

Скорость: 10 **Манёвренность:** +20 **Обнаружение:** +10
Пустотные щиты: 2 **Броня:** 25 **Прочность корпуса:** 65
Боевой дух экипажа: 104 **Численность экипажа:** 100 **Качество экипажа:** Ветераны (50)
Класс турелей: 2 **Орудийная оснащённость:** нос – 1, левый борт – 2, правый борт – 2

Заложенный у Ореста в начале крестового похода Анжуйского как «Камала», «Уничтожитель» является последним уцелевшим представителем недолговечных и несчастливых быстроходных линейных крейсеров типа «Кали». «Кали», разработанные с целью сближаться с более крупными судами и поливать их огнём из мёртвой зоны вражеских более тяжёлых и дальнобойных орудий, были оснащены чрезмерно большими двигателями, тяжёлой бронёй и мощными, малого радиуса действия макробатареями. После постройки «Камалу» и остальных из серии отправили в Каликсиду на помощь силам Друза. Во время перемещения по варпу четыре корабля, включая флагман, потерялись и в ходе участия в крестовом походе ко всем уцелевшим кораблям, кроме «Камалы», фортуна повернулась спиной. Один за другим они были уничтожены командой или в бою из-за поломок, беспечной навигации или чистейшей глупости. К концу похода «Камала» была единственным оставшимся в строю крейсером типа «Кали» из изначальных десяти. Несмотря на безупречную службу и, на удивление, благополучный послужной список, она заработала репутацию проклятого и несчастливого судна, и даже самые опытные офицеры имперского флота отказывались служить на её борту. Она была списана и отправлена на флотскую верфь, где из-за бюрократической ошибки её оставили на приколе вместо разбора на металлолом. После почти двух столетий в запасе корабль купил воинственный дом Амарди, переименовав в «Уничтожитель» и перестроив в быстроходный корабль планетарного штурма. Теперь он служит в качестве флагмана дома Амарди, и леди Амарди весьма успешно пользовалась мощными двигателями и сравнительной манёвренностью «Уничтожителя» в своём стремлении воевать с врагами Бога-Императора в пространстве Коронус.

Необходимые компоненты
Крейсерский двигатель образца Юпитера, варп-двигатель «Стрелов 2», поле Геллера, многослойная матрица пустотных щитов, командный мостик, жизнеобеспечение образца Витэ, каюты пустотоходов, комплекс глубокопустотных аугеров.

Дополнительные компоненты
Макропушки левого и правого бортов образца Марса: (макробатарея, число стволов – 6, урон – 1к10+3, критический рейтинг – 5, дальность – 6).
Лазеры левого и правого бортов «Солнечный ожог»: (макробатарея, число стволов – 6, урон – 1к10+3, критический рейтинг – 4, дальность – 9).
Носовая мортира образца Стигии: (макробатарея, число стволов – 3, урон – 1к10+7, критический рейтинг – 2, дальность – 4).
Казармы: «Уничтожитель» получает дополнительные 100 очков достижений, выполняя военную задачу, и +20 ко всем действиям на абордаж и «ударил-отступил».
Пусковые отсеки десантных капсул: Имеет 20 капсул (см. стр. 182 «В сердце бури»), и может выпускать 10 капсул каждый стратегический ход. Он также получает дополнительные 50 очков достижений, выполняя военную задачу.
Взвод штурмовиков: Штурмовики удваивают урон Прочности корпуса во время действия «ударил-отступил», и добавляют 1к5 урона Численности экипажа во время проверки Командования, когда нужно отбивать вражеский абордаж.
Муниториум: «Уничтожитель» получает дополнительные 25 очков достижений, выполняя военную задачу. Все его макробатареи получают +1 к урону. Это уже включено в профиль корабля.
Улучшенные тормозные двигатели: Эти увеличенные тормозные двигатели дают +5 к Манёвренности, что уже включено в профиль корабля.
Храм-святилище Бога-Императора: «Уничтожитель» получает дополнительные 100 очков достижений, выполняя религиозную задачу. Боевой дух экипажа также навсегда увеличивается на +3. Это уже включено в профиль корабля.
Расширенные хранилища припасов: Эти хранилища удваивают время, что «Уничтожитель» способен продержаться в пустоте без потерь Численности или Боевого духа экипажа. Все продолжительные ремонтные работы восстанавливают 1 дополнительное очко Прочности корпуса, а боевой дух корабля навсегда увеличен на +1. Это уже включено в профиль судна.

Специальные правила и модификаторы
Крестоносец Императора: «Уничтожитель» получает бонус в +10 ко всем проверкам на НС при стрельбе из орудий.
Праведное высокомерие: «Уничтожитель» получает штраф в -40 ко всем попыткам Бесшумного хода.
Величественные деяния: Весь экипаж «Уничтожителя» одарён бонусом в +10 к любым проверкам Обаяния или Запугивания, если цель знает, с каким кораблём имеет дело и осознаёт его значимость.
Мортира образца Стигии: Мортира образца Стигии даёт следующие бонусы: +1 ко всем критическим броскам, +20 к любым проверкам на Запугивание против находящихся на планете персонажей, дополнительные 50 очков достижений в разрезе любых военных задач, удваивает поражаемую область при планетарных бомбардировках, +20 к урону по большим наземным подразделениям и +10 урона по отдельным противникам и машинам.

Цена свободы - флагман дома Феквард

Корпус: лёгкий крейсер
Тип: тип «Неустрашимый»
Размерения: 4.5 км в длину, 0,5 км в высоту
Масса: 20 мегатонн
Экипаж: прим. 65 000
Ускорение: 4.3 гравитационные силы максимального постоянного ускорения

Скорость: 7 | **Манёвренность:** +20 | **Обнаружение:** +25
Пустотные щиты: 2 | **Броня:** 18 | **Прочность корпуса:** 60
Боевой дух экипажа: 98 | **Численность экипажа:** 100 | **Качество экипажа:** компетентный (30)
Класс турелей: 1 | **Орудийная оснащённость:** нос – 1, левый борт – 1, правый борт – 1

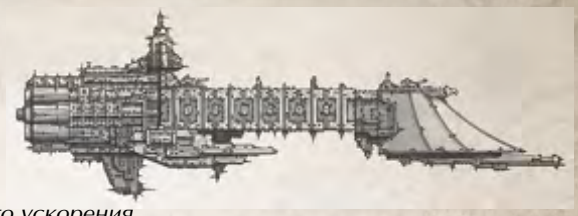
«Цена свободы», недавно купленная домом Феквард, является лёгким крейсером типа «Неустрашимый», который начинал свой путь как «Освободитель». Он изначально был заложен как разведчик дальнего плавания и сторожевой корабль-авгур, и служил с отличием вместе с однотипным судном «Эгида» у Границ Друза в конце крестового похода Анжуйского. Он прекратил службу несколько столетий назад и пропал из виду до недавнего времени, когда объявился у Порт-Странствия во флотилии мелкого вольного торговца из Каликсиды, будучи под именем «Цена свободы». Ряд неверных решений и глупостей в Порт-Странствии обанкротили торговца, он был взят под стражу арбитрами, а его имущество было конфисковано. Кроукин Феквард, недавно приземлившись и оказавшись без судов после катастрофических событий, что окружают злополучное торговое предприятие на дальних рубежах пространства Коронус, купил «Цену свободы» по безбожно низкой цене, и весьма успешно использует её с тех пор, чтобы вновь нажить состояние. Он был в восторге, когда узнал, что в какой-то момент во время долгого и таинственного отсутствия корабль был оснащён множеством систем явно ксено-происхождения. За то краткое время, что судно под его флагом, он установил ещё больше еретических ксено-устройств, к большому огорчению коллег и деловых партнёров.

Необходимые компоненты
Двигатель образца Юпитера второго класса, варп-двигатели «Стрелов 1», поле Геллера, многослойная матрица пустотных щитов, командный мостик, жизнеобеспечение «М-1.р», каюты пустотоходов, массив авгуров «М-201.б».

Дополнительные компоненты
Носовая осколковая орудийная батарея: (макробатарея, число стволов – 4, урон – 1к10+2, критический рейтинг – 3, дальность – 6).
Лазеры левого борта «Солнечный ожог»: (макробатарея, число стволов – 6, урон – 1к10+2, критический рейтинг – 4, дальность – 9).
Лазеры правого борта «Солнечный ожог»: (макробатарея, число стволов – 6, урон – 1к10+2, критический рейтинг – 4, дальность – 9).
Улучшенные тормозные двигатели: Эти увеличенные тормозные двигатели дают +5 к манёвренности, что уже включено в профиль корабля.
Раздельный грузовой трюм: Когда «Цена свободы» была переоборудована из некогда военного судна в рейдера и работорговца лорд-капитан Кроукин поклялся, что не повторит ошибки во время оснащения «Сумрачных цепей». В силу этого он разместил менее вместительные и более безопасные грузовые трюмы стратегически по всему кораблю, дабы не испортить деликатный баланс или лётные качества. Выполняя торговую задачу, «Цена свободы» получает дополнительные 100 очков достижений.
Ксено-среда: Лорд-капитан Кроукин не из тех, кто бы позволил чему-то вроде запрета иметь дело с ксеносами стать между ним и дополнительным заработком. «Цена свободы» располагает рядом специально спроектированных камер, кои можно настроить на имитацию природных условий ряда чужацких миров. Все проверки Обаяния и Розыска в отношение ксеносов на борту корабля одарены бонусом в +10. Все задачи или предприятия, включающие в себя мирное взаимодействие с ксеносами, получают дополнительные 50 очков достижений. Минусом всего этого будет то, что ни один из членов экипажа на борту «Цены свободы» не сможет по-настоящему спокойно нести службу при таких раскладах, так что Боевой дух всегда имеет штраф в -2. Это уже включено в профиль судна.

Специальные правила и модификаторы
Любовь к трудностям: «Цена свободы» любит хорошую драку, и постоянно лезет на рожон и бросает вызов пустоте в поисках следующей схватки. +5 к Обнаружению и -1 к броне. Это уже включено в профиль корабля.
Ксенофилы: Помимо явно еретической батареи осколковых орудий и особых ксено-кают «Цена свободы» также обладает рядом более мелких и менее очевидных подсистем вероятного чужацкого происхождения. Любые проверки Техпользования с целью ремонта корабля получают штраф в -30 из-за необычной и богохульной природы. Этот штраф уменьшается до -10, если пытающийся заняться ремонтом персонаж обладает Запретными знаниями (Ксеносы).

Эгида



Корпус: лёгкий крейсер
Тип: тип «Неустрашимый»
Размерения: 4.5 км в длину, 0,5 км в высоту
Масса: 20 мегатонн
Экипаж: прим. 65 000
Ускорение: 4.3 гравитационные силы максимального постоянного ускорения

Скорость: 7 **Манёвренность:** +15 **Обнаружение:** +25
Пустотные щиты: 1 **Броня:** 19 **Прочность корпуса:** 60
Боевой дух экипажа: 100 **Численность экипажа:** 100 **Качество экипажа:** Ветераны (50)
Класс турелей: 1 **Орудийная оснащённость:** нос – 1, левый борт – 1, правый борт – 1

Будучи недавно отозванной из своего рода ссылки у Дамариса после отражения полномасштабного орочьего вторжения, «Эгида» и её пылкий командир лорд-капитан Сильвия Локе прибыли к Поступи для получения нового задания. Несмотря на неподчинение прямому приказу, сообразительность и отличные тактические навыки лорда-капитана Локе сокрушили орков у Дамариса, и Адмиралтейство на Сцинтилле дало ей предположительно лёгкое задание патрулировать систему Фурибунд, пока там решают, что делать с этим своевольным офицером. «Эгида» – лёгкий крейсер типа «Неустрашимый», оснащённый как разведчик дальнего действия. После более чем тысячи лет служения Трону и недавних бескомпромиссных событий у Дамариса это – потрёпанный и видавший виды старый корабль, но всё ещё в строю и достаточно опасный в битве.

Необходимые компоненты
Крейсерский двигатель образца Юпитера (даёт дополнительную энергию), варп-двигатели «Стрелов 2», одна матрица пустотных щитов, поле Геллера, бронированный боевой мостик, жизнеобеспечение «М-1.р», каюты пустотоходов, массив авгуров «М-201.б».

Дополнительные компоненты
Макропушки левого и правого бортов образца Марса: (макробатарея, число стволов – 6, урон – 1к10+3, критический рейтинг – 5, дальность – 6).
Носовая батарея копий «Кузница титанов»: (копьё, число стволов – 2, урон – 1к10+5, критический рейтинг – 3, дальность – 6).
Улучшенные тормозные двигатели: Эти увеличенные тормозные двигатели дают +5 к Манёвренности, что уже включено в профиль корабля.
Муниториум: «Эгида» получает дополнительные 25 очков достижений, выполняя военную задачу. Все её макробатареи получают +1 к урону. Это уже включено в профиль корабля.

Специальные правила и модификаторы
Долг превыше смерти: Когда этот корабль критически повреждён, его капитан может сделать Сложную (+0) проверку Командования. Если проверка удалась, корабль не страдает от эффектов при получении критического урона во время следующего хода.

Оптимус Немезис - флагман Каррада Валла

Корпус: тяжёлый крейсер
Тип: тип «Аид»
Размерения: 5.2 км в длину, 0,8 км в высоту
Масса: 33.5 мегатонн
Экипаж: прим. 130 000
Ускорение: 2.4 гравитационные силы максимального ускорения

Скорость: 7 **Манёвренность:** +10 **Обнаружение:** +15
Пустотные щиты: 2 **Броня:** 20 **Прочность корпуса:** 78
Боевой дух экипажа: 100 **Численность экипажа:** 100 **Качество экипажа:** элита (60)
Класс турелей: 4 **Орудийная оснащённость:** корма – 1, нос - 1, левый борт – 2, правый борт – 2

Происхождение легендарного тяжёлого крейсера «Оптимус Немезис» окутано древними мифами, хотя его известная история начинается со службы в качестве флагмана полководца Хаоса Каррада Валла. «Оптимус Немезис» – древний, зловещий и потрёпанный тяжёлый крейсер типа «Аид». Он сражался со множеством судов в Каликсиде и Коронусе, включая имперский флот и многочисленные дома вольных торговцев. Имея на вооружении мощные копья и ракетные батареи, он одержал победу во всех столкновениях. «Оптимус Немезис» редко появляется без своего корабля-конвоира «Истребитель» и разнообразных соединений из более мелких еретических судов Хаоса. Это невероятно опасный корабль, которым командует невыразимо хитрый военачальник, и оставленный им след из разбитых пустотных судов и замёрзших трупов говорит о нём больше, чем любое число официальных флотских докладов.

Необходимые компоненты
Двигатель образца Юпитера четвёртого класса, варп-двигатель «Стрелов 2», поле Геллера, многослойная матрица пустотных шитов, древний мостик, жизнеобеспечение образца Витэ, отсеки насильно набранных матросов, авто-стаблизируемый логис-целеуказатель.

Дополнительные компоненты
Носовая батарея копий «Губительное пламя»: (копьё, число стволов – 2, урон – 1к10+2, критический рейтинг – 3, дальность – 12).
Кормовая батарея копий «Губительное пламя»: (копьё, число стволов – 2, урон – 1к10+2, критический рейтинг – 3, дальность – 12).
Ракетная батарея левого борта «Удар смерти»: (макробатарея, число стволов – 6, урон – 1к10+3, критический рейтинг – 5, дальность – 9).
Ракетная батарея правого борта «Удар смерти»: (макробатарея, число стволов – 6, урон – 1к10+3, критический рейтинг – 5, дальность – 9).
Зашитная решётка микролазеров: Корпус «Оптимуса Немезиса» усеян бесчисленными небольшими зашитными лазерными турелями. Хоть по отдельности они и не слишком мошные, в большом количестве такое вооружение крайне смертоносно против подлетаюших снарядов и истребителей. Добавляет +2 к классу турелей корабля. Это уже включено в его профиль.
Пиратские трюмы: Хотя «Оптимус Немезис», несомненно, является мошным боевым кораблём, он, прежде всего, корабль пиратский. Его внутренние отсеки заставлены потайными грузовыми трюмами, укрытиями и всяческими ловушками, которые должны скрывать груз от любопытных глаз. Если захватить данное судно без повреждения этого компонента, это даст дополнительные 100 очков достижений в рамках любой текушей задачи исследователей.
Усиленные переборки: «Оптимус Немезис» – крепкое судно, и переживал сражения, которые не переживали корабли помельче. Он укреплён дополнительными адамантиновыми переборками в стратегических локациях по всему корпусу. Эти переборки дают +3 к Прочности корпуса. Это уже включено в профиль корабля.
Тёмный лабиринт: Трюмы, отсеки и коридоры «Оптимуса Немезиса» выстроены сбивающим с толку, противоречащим здравому смыслу образом, чтобы замедлять и вводить в заблуждение тех, кто осмелился силой попасть на борт. Все проверки Командования на борту «Оптимуса Немезиса» с целью противостоять абордажам одарены модификатором в +10. Также, благодаря непостижимому внутреннему убранству, когда компонент корабля получает критическое попадание, повреждённую локацию выбирает не атакуюший, а владелец судна.

Специальные правила и модификаторы
Противоестественная геометрия: Конструкция «Оптимуса Немезиса» включает в себя вызывающие помешательство дизайны, которые означают, что почти весь экипаж неизбежно будет связан с Губительными силами. В качестве побочного эффекта это уменьшает влияние потерь в битве на Боевой дух экипажа. В бою «Оптимус Немезис» вычитает 1 из всего урона по Боевому духу (до минимума в 1).
Командирское судно: Будучи флагманом флотилии Валла, «Оптимус Немезис» оснашён продвинутыми командными и контрольными системами, позволяюшими его капитану руководить манёврами флотилии с максимальной точностью. Пока он служит флагманом, «Оптимус Немезис» даёт всем союзным кораблям в пределах 10 ПЕ бонус в +5 ко всем броскам Пилотирования и Навигации.
Следуюшие модификаторы также применяются к «Оптимусу Немезису», исходя от его древних и таинственных систем:
•+5 к НС во время стрельбы из корабельных орудий
•+10 ко всем проверкам на умение Взаимодействия, сделанным командиром судна.

Налётчик Беззакония

Корпус: рейдер
Тип: тип «Язычник»
Размерения: 1.5 км в длину, 2.5 км в высоту
Масса: 6 мегатонн
Экипаж: прим. 24 000
Ускорение: 5 гравитационных сил максимального постоянного ускорения

Скорость: 10
Пустотные шиты: 1
Боевой дух экипажа: 98
Класс турелей: 1
Манёвренность: +25
Броня: 17
Численность экипажа: 100
Орудийная оснашённость: корма - 1, нос – 1
Обнаружение: +10
Прочность корпуса: 33
Качество экипажа: первоклассное (40)

Рейдеры типа «Язычник» – крепкие и быстрые канонерки, недавно пополнившие ряды сил Хаоса с Беззакония, которые действуют в пространстве Коронус. По слухам, они изначально были спроектированы в Империуме как вероятная замена почтённым эскортным судам типа «Кобра». «Язычники» обычно встречаются в изрядном количестве в качестве сопровождения более крупных линейных кораблей во время рейдов по пространству.

Необходимые компоненты
Двигатель образца Юпитера второго класса, варп-двигатель «Стрелов 1», поле Геллера, одна матрица пустотных шитов, боевой мостик, жизнеобеспечение «Л-12.б», отсеки насильно набранных матросов, массив авгуров «М-100».

Альтернативное вооружение Хаоса

Если у МИ есть доступ к «Военному флоту Коронуса», пусть не стесняется в замене установленного на носу «Язычника» копья «Сокрушитель звёзд» на связку торпедных труб. Больше информации о торпедах и их эффектах можно найти на стр. 6-9 «Военного флота Коронуса».

Дополнительные компоненты
Кормовая батарея макропушек: (макробатарея, число стволов – 4, урон – 1к10+2, критический рейтинг – 5, дальность – 5).
Носовое копьё «Сокрушитель звёзд»: (копьё, число стволов – 1, урон – 1к10+2, критический рейтинг – 3, дальность – 5).
Усиленные внутренние переборки: «Язычники» – небольшие крепкие корабли, с дополнительными адамантиновыми переборками в стратегических локациях по всему корпусу. Эти переборки дают +3 к Прочности корпуса. Это уже включено в корабельный профиль.

Специальные правила и модификаторы
Рейдеры типа «Язычник» получают +10 ко всем проверкам Техпользования в рамках ремонтных работ из-за интуитивного внутреннего убранства и простой конструкции.

Крейсер Вороньих Духов

Корпус: эльдарский крейсер
Тип: тип «Тень»
Размерения: 4.7 км в длину, 1.4 км с учётом крыльев
Масса: прим. 16 мегатонн
Экипаж: неизвестно
Ускорение: 8 гравитационных сил максимального постоянного ускорения

Скорость: 9
Манёвренность: +26
Обнаружение: +20
Пустотные щиты: -
Броня: 15
Прочность корпуса: 60
Боевой дух экипажа: 100
Численность экипажа: 100
Качество экипажа: первоклассное (40)
Класс турелей: 1
Орудийная оснащённость: нос – 3, киль – 1

Корсарская дружина Вороньих Духов использует могучие крейсеры типа «Тень» как фундамент для своих операций в пространстве Коронус. Эти крейсеры – опасная и изящная комбинация чистой скорости, манёвренности и точечной огневой мощи, и составляют ядро каждой ударной группы Вороньих Духов.

Необходимые компоненты
Большие солнечные паруса, варп-курсограф, командный мостик, эльдарская система жизнеобеспечения, эльдарские каюты для экипажа, матрица датчиков.

Дополнительные компоненты
3 носовых многоствольных батареи звёздных пушек: (макробатарея, число стволов – 4, урон – 1к10+2, критический рейтинг – 4, дальность – 4). Эти орудия могут стрелять только в переднем секторе.
Килевые ракетные батареи: (макробатарея, число стволов – 5, урон – 1к10+1, критический рейтнг – 4, дальность – 6).
Голо-поле: Применяемые Вороньими Духами крейсеры типа «Тень», как все эльдарские суда, оснащены древней и сложной голографической маскировочной системой, называемой голо-полем. Эффекты голо-поля перечислены ниже в сводке «Специальные правила и модификаторы».
Грузовые отсеки: Вороньи Духи не особенно заинтересованы в торговле, и хранят любой груз, что удалось найти на борту захваченного судна, в этих небольших трюмах. Если таковой корабль взят на абордаж без повреждения этого компонента, захватчики получают 25 очков достижений.

Специальные правила и модификаторы
Крейсеры типа «Тень», используемые Вороньими Духами, одарены следующими модификаторами:
•-1 к движению, если лететь к ближайшей звезде, +1 к движению, если под правильным углом, ничего, если лететь прочь.
•Добавьте +1 к потерям численности экипажа в бою.
•Отнимите -1 от потерь боевого духа экипажа, до минимума в 1.
•-40 к любой проверке с целью поразить корабль при помощи копий или тарана. -20 к попыткам поразить его макробатареями.
•-30 к любым длительным действиям с Обнаружением.
•+10 ко всем проверкам на НС при стрельбе из многоствольных батарей звёздных пушек.
Альтернативное вооружение эльдар
Если у МИ есть доступ к «Военному флоту Коронуса», ему стоит не стесняться в замене килевых ракетных батарей крейсера на связку эльдарских торпедных труб или возможность ставить минные поля. Больше информации об эльдарских кораблях, вооружении и компонентах можно найти на стр. 84-86 «Военного флота Коронуса».

Альтернативное вооружение эльдар

Если у МИ есть доступ к «Военному флоту Коронуса», ему стоит не стесняться в замене килевых ракетных батарей крейсера на связку эльдарских торпедных труб или возможность ставить минные поля. Больше информации об эльдарских кораблях, вооружении и компонентах можно найти на стр. 84-86 «Военного флота Коронуса».

Rogue Trader

Потухшее солнце

Последняя глава в трилогии «Буря варпа»

Утраченный эльдарский мир-корабль ступил на тёмный путь смерти и бедствий, лишь вольные торговцы пространства Коронус противостоят его неистовству.

Эта книга – окончание знаковой и эпической трилогии приключений «Вольного торговца».

Храбрые вольные торговцы должны отправиться в опасное царство безумия и древней ненависти. Судьба Коронуса висит на волоске!

От Поступи до Змеиной колыбели и ещё дальше – вольные торговцы должны объединиться ради общего дела с новыми и старыми союзниками, если хотят выжить.

Еретическая флотилия Безликого владыки стремится присвоить себе мощь мира-корабля… Сможете ли вы пережить захватывающее окончание трилогии «Буря варпа«?

Подходит для игроков всех уровней. Необходима копия ОКП Rogue Trader, чтобы воспользоваться данным дополнением.

CUBICLE 7 SEVEN

OFFICIAL LICENSED PRODUCT

www.cubicle7games.com